Журнал для настоящих компьютерных игроков



Рекламно-издательская группа «Фантазия»

MegaGame

5 2001

http://www.gamecenter.ru

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ!

Clive Barker's Undying

Project IGI



НА CD МЕГАСОЛЮШН Легенды о рыцарстве

Цифровые камеры:

Σ чем они были и чем стали

Более 100 игр в номере

PREVIEW

- Civilization 3
- PlanetSide
- Zulu War
- O.R.B.

и десяток других...

Star Wars Episode I: Battle for Naboo

State of War

Blade of Darkness

Суперперец



Summoner

Fallout Tactics

Serious Sam

Black & White

MegaHit: Summoner • Fallout Tactics • Serious Sam • Black & White Solution: Легенды о рыцарстве • Clive Barker's Undying • Project IGI

Preview: Civilization 3 • PlanetSide • Zulu War • O.R.B. Review: Star Wars Episode I: Battle for Naboo • State of War • Blade of Darkness • Суперперец

MegaGame №5 2001

ISSN 1560-988X



Mega GAME
Номер 5 (29)
2001

СОДЕРЖАНИЕ

Фантазия

Федор Михайлович Достоевский, великий русский писатель со склонностью к эпилепсии, родился 30 октября 1821 года в Москве. Отец его, некогда славный хирург из госпиталя для бедных, превратился в маньяка-развратника, в связи с чем был зверски убит взбунтовавшимися крепостными. За матерью Достоевского, известным русским поэтом Пушкиным смерть пришла в 1837 году. Самого же Федора Михайловича должны были повесить в 1849.

Дело было так. Шел однажды Федор Михайлович по Столешникову переулку, довольный страшно, и думал: «Я — великий русский писатель, ибо книга моя «Бедные люди» имеет успех». Вдруг видит: дама красивая навстречу — юрк куда-то. Достоевский — следом, ибо постигла его любовь с первого взгляда. Но вот проблема: у дамы был муж, и звали мужа Петрашевский. Был он бунтарем и вел бунтарские беседы с другими такими же. Достоевского в кружок заговорщиков легко приняли, всем очень борода понравилась, но писателю, конечно, не беседы неправильные нужны были, а жена Петрашевская. Ходит она, красавица, туда-сюда, чайку дорогим гостям наливает, Федор Михайлович с нее глаз не сводит. А бунтари между собой: вот, мол, давайте царю в карету бомбу тротиловую положим! Или нет, лучше давайте князя этого плешивого в сортире замочим!!! А Петрашевская — туда-сюда, а Достоевский глаз с нее не спускает. Красавица!

Но тут ворвались крепкие парни в масках и всех повязали. И приговорили к виселице. И правильно, кстати. И вот стоит, значит, Федор Михайлович на эшафоте и думает: «Не судьба мне стать великим русским писателем». А ему снизу мужик в форме кричит: «Не боись, Федька, это мы так пошутили! Давай слезай и иди, дурень, «Идиота» писать, неча тебе со всякими бунтарями знаться!» «Красота, — сказал в ответ Достоевский, грозно потрясая пальцем, — красота спасет мир!» И упал в эпилептическом припадке.

Много и иных приключений было у великого русского писателя — однажды он, например, по совету друзей взял молодую стенографистку, а впоследствии жену Анну Григорьевну, сбежал вместе с ней за границу от кредиторов и потом напоследок прочитал знаменитую речь на могиле Пушкина.

И самое ценное в приведенной выше информации то, что от первого и до последнего слова она правдива. Не верите? Проверьте, спросите у преподавателя литературы. Так вот замечательный журнал MegaGame льет свет знаний в народные массы.

Редакция

Издательский дом «Фантазия»

Шеф-редактор **Владимир Зайковский** zaikov@subnet.ru
Директор по производству **Марианна Ким** kimm@subnet.ru
Директор по рекламе и маркетингу **Людмила Орлова** lorlova@subnet.ru

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Главный редактор **Дмитрий Резников** dr@gamecenter.ru
Заместитель главного редактора **Алексей Котко** kotko@gamecenter.ru
Выпускающий редактор **Петр Курков** corvus@submarine.ru
Ответственные редакторы **Петр Давыдов** pdavydov@gamecenter.ru
Николай Панков lijnik@gamecenter.ru
Николай Скоков nick@subnet.ru

ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ

Руководитель **Сергей Котов**
Татьяна Аверьянова
Ольга Дмитровская
Людмила Колобова
Людмила Коломийцева
Ольга Курсалова
Ирина Рощина
Наталья Савельева

ДИЗАЙН И ВЕРСТКА

Главный дизайнер **Лейла Беншуша**
Сергей Барабанщиков
Александр Горбачев
Павел Кондратович
Андрей Маркин
Валентин Молодов
Сергей Радионов (обложка)
Роман Романов
Николай Талдыкин

Фотограф **Андрей Давыдов**
Производственный отдел **Екатерина Мельникова**
Предпечатная подготовка **Игорь Новиков**
Репроцентр РА «Фантазия»

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Оптовая продажа **Александр Придачин** apridachin@submarine.ru
Любовь Болдырева (095) 273 6560
Отдел подписки **Алексей Грязнов** (095) 273 6560

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ

тел.: 232 0340, 232 0341, 232 0331

адрес редакции **Москва, Рязанский пр-т, 8А, бизнес-центр «Рязанский»**
для писем **111024, Москва, а/я 101**
секретариат **тел./факс: 232 0340, 232 0341, 232 0331**

Учредитель **ООО «Рекламное агентство "Фантазия"»**

Отпечатано в типографии **«Алмаз-Пресс»**
тел. (095) 253-8051, 253-8214, 253-8045, 785-2999

АЛМАЗ ПРЕСС

Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати
Рег. № 018230 от 28 октября 1998 года.

Список игр, упоминаемых в номере

Реклама в номере



СОДЕРЖАНИЕ КОМПАКТ-ДИСКА

Прохождение: Легенды о рыцарстве

Демоверсии

Читать обзоры — хорошо, но лучше поиграть. В разделе **ДЕМО** — демоверсии игр, описываемых в номере.






- ExcaliBug
- Chopper 2K
- Outlive
- Everglade RUSH
- Sammy Suricate
- Summoner
- Valkyrie: The Magical Odyssey

Patches

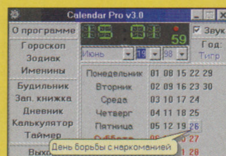
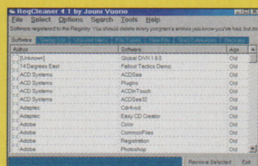
Давно уже разработчики не делают игрушек без дыр. Видимо, они считают, что у всех есть Internet, и потому ни для кого не проблема скачать пару десятков мегабайт оттуда. Что ж, если у вас нет Internet, у вас есть **МЕГАГЕЙМ**! Патчи к новейшим игрушкам — на диске.

- Fallout Tactics ....
- Mechwarrior 4 .... v.1.0
- Hostle Waters v.1.01
- Summoner v.1.1
- Fate of the Dragon sp1

CHEATS

Полезные программы

Различные бесплатные программы, от аудиоплееров до Web-браузеров, мы ежемесячно выкладываем на наш CD. Всем этим можно сразу же начинать пользоваться. Программы полезные, их много, и это хорошо.


- RegCleaner 4.1.761
- MemCheck Pro 1.0
- MS Direct X 8.0 RUS
- Calendar Pro 4.6
- Sky ScreenSaver
- Sachs Marine Aquarium .99H

Видеосалон

Разработчики знают: красота нынче важнее играбельности. Поэтому рекламные видеоролики игр — просто-таки произведение искусства. Смотрите красивое кино и услаждайте свою душу! В разделе **ВИДЕО** — ролики самых зрелищных из ожидающихся игр.

- Diablo II: Lord of Destruction
- Emperor: Battle for Dune
- X-COM: Enforcer





Минимальные системные требования:

- Pentium 166 МГц
- RAM 32 Мбайт
- 800x600, High Color
- звуковая карта
- 8-скоростной CD-ROM
- Windows 98

30 дней на линии огня

Здравствуйте, товарищи! На последующих нескольких страницах нашего журнала напечатан раздел «30 дней на линии огня». Все об этом знают. Однако многие не понимают, что в большинстве месяцев не тридцать дней, а немного больше. В среднестатистическом году 365 дней, а если принять допущение, в соответствии с которым в каждом из 12 месяцев 30 дней, мы имеем 360 дней в году. Напрашивается вывод — есть некие пять дней, которые, прямо скажем, выпадают из новостного раздела, напечатанного в нашем журнале. А знаете, что обычно происходит в каждый из этих пяти дней? Ужасы разные происходят. Вот пять примеров из всемирной истории.



День первый. В Сербии некто Гаврило безжалостно замочил приехавшего по своим делам эрцгерцога Фердинанда. Гаврило был примерным гражданином и любил свою родину. А у его родины было много врагов, которые мечтали о том, чтобы отнять у Гаврилы возможность любить родину, поэтому сам Гаврило мечтал о том, чтобы отнять у врагов возможность отнять у Гаврилы возможность любить родину. И убил он эрцгерцога, так как думал, что он враг. После этого такое началось... Но это уже другая история.

День второй. Великий русский полководец Суворов переходил через Альпы. Он, конечно, не один день через них переходил, но именно в день второй по склонам Альп на большой скорости спускался горнолыжник. Войска в это время двигались вдоль горного хребта и, увидев горнолыжника, не успели перестроиться. В итоге любитель зимних видов спорта был затоптан в снег. Лет через 200 его, конечно, найдут и примут за первобытного человека, неплохо сохранившегося в альпийских льдах. Это точно известно.

День третий. В Урале, который, как известно, является рекой, утонул другой великий полководец — Чапаев. Посмотреть на это собралось изрядное количество народу. Многие кричали: «Бросай ружье! Бросай ружье!». Однако ничего не произошло, так как никакого ружья у Чапаева не было. На этом и закончился героический жизненный путь великого полководца. Безрадостная история, тем более, что в ее финале мы опять имеем труп.

День четвертый. Известный разработчик компьютерных игр Сид Мейер впал в глубокую депрессию, так как четыре раза подряд проиграл компьютерному AI в игру Civilization. Несколько месяцев он был потерян для общества, а когда оклемался, стер на своем компьютере все копии игры Civilization и приступил к созданию игры «Канализация», которая позже была по недоразумению переименована компанией-издателем в «Колонизацию».

День пятый. В Италии никому не известный шаромыжник, крестный отец мафии, дон Карло по кличке Папа путем долгих экпериментов с древесиной вывел мужскую особь, впоследствии названную Бура Тино.

Такие вот ужасы могут произойти в один из пяти дней, которые, прямо скажем, выпадают из новостного раздела, напечатанного в нашем журнале.

Апрель

1 День дурака. Дураки пытаются шутить, все остальные над ними смеются. И те и другие страшно рады.

2 Компания Activision приобрела все права на создание компьютерной игры, основанной на фильме Spiderman.

3 Вышла игрушка Tribes 2 — сиквел известного роботосимулятора, который в свое время назывался Starsiege: Tribes.

4 Шотландская газета The Herald опубликовала критическую статью, которая разносит в пух и прах проект Majestic на том основании, что игра будет сильно вмешиваться в частную жизнь геймеров.

5 Хорватские разработчики Croteam опубликовали исходники новой игрушки Serious Sam, которые можно скачать отсюда: http://www.croteam.com/SeriousSam/update/SDK100a.zip.

6 Eidos объявил о своем намерении издавать две следующие версии игры Who Wants to Be a Millionaire.

7 Вышел патч к игре Fate of the Dragon (ftp://ftp.eidos.com/pub/patches/fateofthedragon/FodSp1.exe), исправляющий многие найденные баги.

8 Стало известно, что в начале следующего года должен выйти трехмерный ремейк старенького текстового квеста Hitchhiker's Guide to the Galaxy. Права на него купила фирма PAN Interactive.

9 Sierra выпустила патч (ftp://ftp3.sierra.com/pub/patches/pc/tribes2/21570–22002.exe), который делает совместимыми игру Tribes 2 и операционную систему Windows ME.

10 До конца года компания Electronic Arts пообещала выпустить онлайновую игру Sims Online.

11 Компания Pivotal Games анонсировала трехмерный тактический симулятор Conflict Desert Storm. Вся информация здесь — http://www.pivotal-games.com/html/pivotalfr.htm.

12 Прошло открытое бета-тестирование игры Fighting Legends, в котором приняли участие 25 тыс. добровольцев.

13 Фирма Ubi Soft открыла официальный сайт игрушки Dragonriders. Он расположился по адресу http://www.dragonriders-game.com/.

14 По информации от компании Revolution Software, игра Broken Sword: The Sleeping Dragon должна появиться в продаже никак не раньше следующего года.

15 В середине апреля прошло тестирование новой онлайновой RPG, которая называется Dark Age of Camelot.

16 Eidos Interactive анонсировала новую экономическую стратегию под названием Trade Empires. Релиз запланирован на осень этого года.

17 Компания Jo Wood выступит в роли издателя игры Gorasul — компьютерного ролевика немецких разработчиков из фирмы Silver Style.

18 Electronic Arts подписала соглашение с Sunflowers Interactive относительно издания игры Anno 1503.

19 На этот день запланирован релиз игры Train Simulator от Microsoft. Ждем с нетерпением.

20 В продаже должна появиться игра Tropico — раскрученный и ожидаемый симулятор островного диктатора.

21 В этот день в Москве прошел международный турнир Гран-при по игре Magic the Gathering. Призовой фонд — $25 тыс.

22 Появилась информация, что Sony совместно с Verant Interactive собирается выпустить продукт-трилогию, куда войдет игра EverQuest и два ее коммерческих expansion'а.

23 Онлайновый игровой сервер Combat.net,принадлежащий компании Jane's, прекратил свое существование.

24 Компания GoD должна была выпустить продолжение популярного авиасимулятора Fly! 2.

25 В июле должен выйти expansion к Diablo 2, а в конце апреля прошло бета-тестирование этой игры.

26 Стало известно, что осенью этого года выйдет симулятор зоопарка от Microsoft, который называется Zoo Tycoon.

27 Компания CDV анонсировала свой очередной проект — игру в жанре action-thriller, которая называется Psychotoxic.

28 Фирмы Prelusion Inc. и Clearwater Interactive выпустили демоверсию новой адвенчуры Gilbert Goodmate.

29 Нам стало известно, что игра Star Trek Deep Space Nine: Dominion Wars выйдет 22 июня, а издавать ее будет PAN Interactive.

30 В последний день месяца фирма Interplay должна была выпустить симулятор рыбалки Deep Sea Fishing 2.

Short News

• Компания CDV анонсировала официальный expansion к стратегии реального времени Sudden Strike. Он



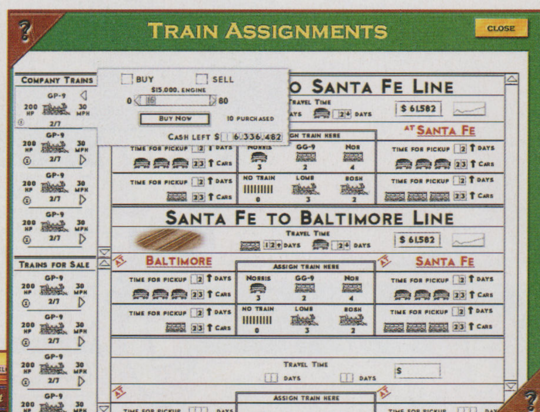
будет называться Sudden Strike Forever, и сюда войдут несколько новых миссий в составе целой кампании. Четыре отдельные (stand alone) миссии и редактор карт. По последним данным, релиз намечен на 4 мая.

• Electronic Arts выложила для скачивания очередную кричу для игры Black&White. На сей раз это леопард. Скачать соответствующий файл можно здесь: http://www.ebgames.com/ebx/ads/promos/blackandwhitedwnld/.

• Разработчик компьютерных игр IncaGold и издатель Xicat подписали соглашение об издании двух проектов от IncaGold, которые называются Redneck Racing и Hotwired.

Рельсы по всей Америке

Игрушка Rails Across America обрела своего издателя в лице компании SFI. Игра представляет собой стратегию реального времени, где геймеры будут строить и управлять сетью железных дорог на территории США. Вам придется построить тысячи железнодорожных путей, по которым впоследствии перевозить грузы. Тарифы устанавливаете также вы, и изменение цен на перевозки станет основным способом борьбы с конкурентами. Игроки не будут управлять отдельными поездами — придется контролировать транспортные потоки и доставку грузов с минимальными временными и денежными затратами. В целом по жанровой принадлежности игру скорее можно отнести к экономическим симуляторам, нежели к RTS. Целью игры является устранение конкурентов, а также продвижение собственной железной дороги. Для оценки успешности ваших действий будет использоваться некий показатель престижа. Мультиплеер также будет, и в нем смогут принять участие одновременно восемь человек. Они смогут как выступить в роли конкурентов, так и совместно пройти миссию. Релиз Rails Across America запланирован на август текущего года. MG





Многообещающий проект от независимых разработчиков

Новый независимый разработчик Xenopi Studios, не так давно впервые заявивший о своем существовании, уже успел анонсировать первую игру. Ей стала Dreadnoughts — экшн, изрядно приправленный элементами жанра космических симуляторов. Сюжет не блещет оригинальностью — опять имеются две могучие корпорации, которые активно борются за мировое господство в далеком будущем. Зато уникально то, что весь геймплей полностью ориентирован на многопользовательскую игру в кооперативном режиме (Co-Op). Все игроки, управляемые компьютером, вами, или теми, кто подключился по сети, располагаются в стенах огромного боевого корабля Dreadnought, где им предстоит выполнить задание одной из миссий. Цели разные — от захвата и уничтожения вражеского Dreadnought'а до сохранения собственной жизни. Изначально игра предоставит возможность вселиться в того или иного персонажа, естественно с уникальными способностями и навыками. Ключевой фактор успеха — продуктивное взаимодействие всех членов одной команды, для чего в игру будет встроена утилита обмена голосовыми сообщениями в реальном времени. В целом игрушка довольно стандартная, но имеющая собственную «изюминку», что при надлежащем исполнении может принести ей мегахитовость и всяческое признание. MG







Short News

• Стало известно, что компания Activision в данный момент создает игру Star Trek: Armada II. В роли разработчиков выступает компания Mad Doc Software, практически полностью составленная из бывших сотрудников Looking Glass Studios. Предварительные сроки релиза Armada II — ближайшая зима.

• Конференция игровых разработчиков (Game Developers Conference), которая ежегодно имеет место в США, теперь будет проходить и в Европе. В этом году Game Developers Conference Europe станет частью лондонской выставки ECTS.

• Нам стало известно, что фирма Human Head Studios работает над сиквелом к игре Rune. Разработчики планируют создать большое количество новых миссий и несколько уникальных мультиплеерных режимов. О глобальных улучшениях пока ничего не известно. Сиквел будет называться Rune: The Halls of Valhalla.

• В игре Star Wars Galaxies можно будет сыграть за представителя расы Trandoshans. Помните охотников за беглецами, которых нашел Darth Vader в пятом эпизоде «Империя наносит ответный удар»? Один из них (по имени Bossk) и был trandoshan'ом.

Арабо-израильские войны на PC



Из всех военных конфликтов, имевших место в истории человечества, подавляющее большинство на данный момент окучено разработчиками компьютерных игр. Вышло огромное количество разного рода стратегических игр, которые с разной степенью точности повторяют те или иные исторические события. До недавнего времени арабо-израильские конфликты были исключением из правила, пока компания Talonsoft не анонсировала свой новый воргейм Arab-Israeli Wars 1948–1973. Эта пошаговая стратегия выйдет этим летом и будет содержать четыре исторически достоверные кампании, имевшие место в 48-, 56-, 67- и 73-м годах прошлого столетия. Игра будет ориентирована на одновременное участие нескольких человек, которые смогут соединиться посредством локальной сети, Internet'а или электронной почты (PBEM). Правда, возможность сыграть против AI (который, между нами, в большинстве TBS совершенно убогий) все же будет. Из особенностей игры разработчики отмечают современный графический движок, который позволяет видеть карту как в 3D, так и сверху в 2D. По заверению создателей, это даст возможность лучше координировать действия боевых подразделений. Игра уже имеет свой официальный сайт, который расположен по адресу www.talonsoft.com/aiwars/. Пока там ничего нет, но не исключено, что к моменту выхода номера появится кое-какая информация. MG

TALONSOFT'S
Arab-Israeli WARS
1948-1973



Высокотехнологичный утюг



Фирма PempeleSoft Gmbh. выпустила долгожданные драйверы для утюга с форсфидбэком. Теперь игроки смогут полностью погрузиться в атмосферу своих любимых игр, что раньше не представлялось возможным из-за отсутствия программного обеспечения. К сожалению, на данный момент существует только одна игрушка, в которой используется это новомодное устройство. Это квест Evil Guys Want You Dead (что переводится как «Злые уроды пришли за тобой»), выпущенный все той же героической конторой PempeleSoft Gmbh. В ней главный герой Лысый при помощи утюга выясняет все интересующие его вопросы у NPC. Раньше разговоры выглядели на экране как обыкновенные видеовставки, но теперь появилась возможность взять дело в свои руки и направить утюг с форсфидбэком в желаемое место. Это не только придаст игре реалистичности и остроты ощущений, но и поможет физическому развитию геймеров, которым это особенно необходимо в связи с тем, что они ведут преимущественно сидячий образ жизни. Но мы верим, что это не последняя игра с утюгами, и с нетерпением ждем выхода все новых и новых продуктов, использующих такую замечательную техническую новинку. MG

Черное и Белое

Выход игры Black & White, случившийся не так давно, запомнился многим. Отчасти потому, что в конце марта вообще ничего стоящего не выходило, отчасти из-за изрядной раскрученности и играбельности (не будем отрицать) этого проекта. Немногие, правда, знают, что спустя непродолжительное время после выхода случился инцидент, связанный с Black&White, который на момент сдачи номера был далек от своего логического завершения. Вот что происходило.

Несколько авторитетных игровых Internet-изданий пустили в Сети слух, что под видом финального релиза Black&White издатели (компания Electronic Arts) выпустила на прилавки магазинов бета-версию. Это неприятное обстоятельство стало причиной многочисленных сбоев. Купившие игру жаловались на то, что она не работает, а во многих случаях даже не устанавливается. Этот слух подтвердили, ссылаясь на мнения экспертов, практически все фэн-сайты игрушки Black&White, и известие широко разошлось в народе. Сотрудники сайта Planetblackandwhite.com стали на данный момент единственными, кому удалось связаться с официальными лицами EA, от коих была получена следующая информация: заявления относительно бета-файлов частично обоснованы, и EA, возможно, начнет процедуру отзыва игры из магазинов. Однако разработчики в лице фирмы Lionhead Studios выступили на одном из официальных сайтов Black&White (на страничке от Liohead есть еще сайт от Electronic Arts), где заявили, что слухи, распространяемые Internet-изданиями ложны, а в магазинах продается самая что ни на есть финальная версия игры, а вовсе не бета. Они рекомендовали всем, у кого при установке или запуске игры возникли проблемы, обратиться в службу технической поддержки компании Electronic Arts. Сами ребята из Lionhead никакую поддержку предоставить не в состоянии, ибо не их это дело.

Так все и было. Как уже было сказано, чем закончилась эта занимательная история, мы не знаем, но как только появится новая инфа — по традиции сразу же сообщим. Кстати, есть мнение, что это очередной PR-ход могучей компании Electronic Arts, призванный привлечь еще большее внимание к игре и без того весьма популярной. MG



Short News

• Знаменитая компания Epic Games открыла официальный сайт своего очередного проекта Unreal II, который отныне располагается по адресу



www.unreal2.com. Кстати, на свежем сайте уже появилась информация, что игра выйдет никак не раньше следующего года.

• Wizards of the Coast в августе этого года выпустит некий программный продукт под названием Dungeons and Dragons: Master Tools. Это призвано сильно облегчить жизнь DM'ам при игре в настольные и бумажные RPG.

• Revolution Software недавно анонсировала третью игру в серии Broken Sword, которая будет называться Broken Sword: The Sleeping Dragon.

Создатель Battlecruiser подался в продавцы

Short News

• Издатель Cryo и итальянский разработчик Trecision анонсировали футбольный симулятор Zidane Football Generation. Пока неизвестно, будет ли Зинедин Зидан принимать участие в создании игры, или его имя в рекламных целях просто вынесено в заглавие.

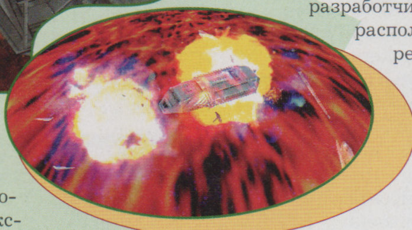
• В начале апреля Electronic Arts успешно провела открытое бета-тестирование игрушки Motor City Online. Если не будет никаких сбоев в производственном процессе, к лету этот гоночный симулятор должен появиться в продаже.

• Один из совладельцев компании 3D Realms сделал очередное заявление. Оказывается, уважаемые разработчики не намерены на выставке E3 представлять игру Duke Nukem Forever (никто в этом и не сомневался), так как сотрудники 3D Realms считают неэтичным показывать незавершенный продукт. Также было объявлено, что до момента релиза больше не будут выходить новые скриншоты из игры. У меня такое чувство, что нас всех считают полными идиотами.



Дерек Смарт — независимый разработчик игры Battlecruiser Millennium — объявил о своем очередном новаторском решении, которое несколько необычно для игровой индустрии. По его словам, он отклонил все предложения компаний-издателей, которые жаждали поучаствовать в распространении BCM. На столь смелое решение вряд ли повлиял давний инцидент с компанией Take 2 Interactive, скорее Смарт решил еще более упрочить свой имидж игродела, оригинального и не похожего на других во всем. С другой стороны, если весьма респектабельный Смарт может себе позволить взвалить на плечи груз издания и распространения собственной игры, это, естественно, принесет ему гораздо большие деньги, нежели в том случае, если он прибегнет к посредничеству одной из издательских контор. Фирма Смарта будет работать с розничными продавцами напрямую, а электронный магазин Electronic Boutique уже получил статус эксклюзивного распространителя Battlecruiser Millennium на просторах Сети. Доподлинно известно, что игра сразу после своего выхода в Internet'е будет продаваться только там и появится в других сетевых супермаркетах лишь спустя некоторое время.





Напомню, что BCM является очередным продуктом в серии культовых игр, которая предлагает игрокам неограниченные возможности существования в виртуальном космическом мире. Более подробная информация — на сайте разработчиков, который расположен по адресу http://www.3000ad.com/. MG

Short News

• Компания Origin Systems совместно с Electronic Arts объявила о закрытии онлайнового проекта Ultima Worlds Online: Origin. Вместо создания совершенно новой игры, разработчики решили сконцентрироваться на всесторонней поддержке старой UO, которая на сегодняшний день имеет более 230 тыс. активных подписчиков.

• Ensemble Studios выпустила новую карту для игры Age of Empires II: The Conquerors Expansion, которая называется The Paradise Island. Скачать ее можно отсюда: http://www.ensemblestudios.com/aoeiix/docs/rms.shtml.

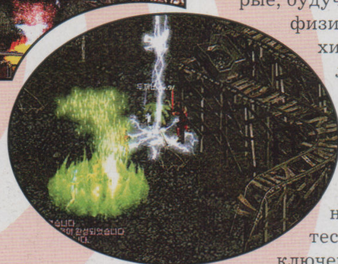


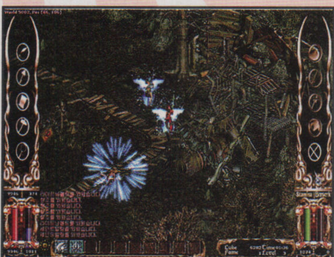
• Фирма Empire Interactive подписала издательское соглашение с разработчиком Light and Shadow Production относительно игры Antz Racing. Игрушка представляет собой симулятор гоночного чемпионата среди насекомых, а в ее озвучивании приняли участие такие известные голливудские актеры, как Сильвестр Сталлоне и Вуди Аллен.

Попробуйте новую онлайновую RPG

Многие фирмы, воодушевленные успехом Ultima Online, с головой бросились в жанр глобальных онлайновых RPG, в результате чего мы имеем несколько конкурентоспособных и десятки находящихся в разработке игрушек. Создатели прилагают немало усилий, чтобы раскрутить свои творения еще до релиза и создать некое community, члены которого в перспективе будут исправно платить по $10 в месяц.

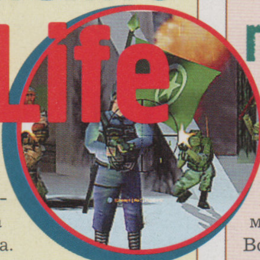






Компания Nexon решила совместить продвижение своей игры Elemental Saga с тестированием и выложила в Сети альфа-версию клиентской части игры. Любой желающий может свободно ее скачать и опробовать. Elemental Saga представляет собой онлайновую RPG, действия которой происходят в далеком будущем (2099 год). Глобальное загрязнение биосферы привело к образованию монстроподобных мутантов, которые, будучи уродами не только физиологически, но и психически, вознамерились захватить Землю и истребить коренное население. В данный момент Elemental Saga близка к вступлению в стадию бета-тестирования, и не исключено, что разработчики поделятся и «бетой». Если вы заинтересованы в тестировании, заходите на страничку http://www.us.esaga.com/download/index.html, где, скорее всего, и появятся все необходимые файлы. К слову, альфа-версия весила более 130 Мбайт. MG

Продолжение Half-Life



Half-Life — игра во всех отношениях замечательная. Она уже давно пройдена вдоль и поперек, но не забыта. По сей день в нее играют, создают огромное количество конверсий, модификаций и снова играют. Мегахит, одним словом, оставшийся таковым и после испытания временем. И тем более приятно для нас, что компания Sierra Studios анонсировала продолжение Half-Life: Blue Shift, которое появится в продаже уже в июне. Нас ждет целый новый эпизод, в котором Gordon Freeman будет снова мочить постъядерную нечисть и общаться с мирными NPC. Новый эпизод будет самостоятельной игрой и не потребует лицензионной версии оригинальной Half-Life. Приятно также, что разработкой новой игры занимаются создатели Half-Life: Opposing Force из компании Gearbox. Кстати, у игры уже имеется официальный сайт, который располагается по адресу http://www.sierrastudios.com/games/hl-blueshift/. MG



Напиши сценарий — получи компьютер

Компания Ensemble Studios объявила конкурс сценариев для игры Age of Kings: The Conquerors, который носит гордое название Age of Heroes. Сотрудники фирмы обратились к фанатам с просьбой придумать некие события, которые могут быть положены в основу компьютерной игры. Все сценарии должны быть исторически достоверными и относиться к временному промежутку с 900 по 1600 год нашей эры. Кроме того, в сценарии должен фигурировать некий реальный герой, который и был таковым, согласно любым историческим документам. Все желающие поучаствовать в конкурсе должны прислать свои сценарии до 21 мая, а победители будут объявлены 18 июня. В качестве главного приза разработчики из Ensemble Studios предлагают компьютер Dell Dimension 4100, оснащенный процессором с тактовой частотой 1 ГГц. В числе других призов фигурирует цифровая камера от Sony, а также футболки, кепки, постеры, компьютерные игры и т. д. Прочая информация относительно того, какими должны (и не должны) быть сценарии и как их послать, может быть найдена на соответствующем сайте (www.ensemblestudios.com/contest.shtml).

И последнее (чуть не забыл)! Age of Kings: The Conquerors — это продолжение стратегии реального времени Age of Empires II: Age of Kings. MG



Short News

• Компания EON (Everithing or Nothing) Digital Entertainment получила все права на издание игры Stunt GP от разработчика Team 17. Подробнее о Stunt GP можно узнать на официальном сайте (http://stuntgp.team17.com).



• На выставке CeBIT компания Intel продемонстрировала процессор, работающий на тактовой частоте 2 ГГц. Вопреки ожиданиям, даже такой мощный процессор все еще использовал воздушное охлаждение.

• В Калифорнии на конференции разработчиков (Game Developers Conference) была поднята тема, которая приблизительно звучала как «PC против приставок». Матерые разработчики после недолгой дискуссии пришли к выводу, что, к нашему сожалению, будущее компьютерных игр за приставками.

Short News

• Фирма Shrapnel Games провела открытое бета-тестирование своего нового проекта, представляющего жанр RTS. Удивительно, что про игру практически ничего не известно, даже ее название. Ясно только, что она полностью трехмерна, а игровые события имеют место в ближайшем будущем.

• Компания Tanhauser Gate анонсировала очередную онлайновую RPG, которая называется Mimesis Online. Релиз ожидается уже летом, а с подробной информацией по игре можно ознакомиться на официальном сайте http://www.mimesisonline.com/.

• На фэн-сайте игры Operation Flashpoint (www.operationflashpoint.com) появилась информация о том, как добавлять новые миссии, оружие и оборудование в демку этой игры.



Галактические цивилизации в Сети



Компания Stardock открыла официальный сайт игрушки Galactic Civilizations — знаменитой в прошлом космической стратегии, первоначально созданной для операционной системы OS/2. Сайт, который отныне располагается по адресу www.galciv.com, в больших количествах содержит скриншоты, обои для Рабочего стола и прочий никому не нужный хлам, который обычно встречается на сайтах недоделанных игр.

Правда, компания Stardock обещает невиданную доселе доступность всех материалов, которые будут появляться у фирмы в процессе разработки. Создатели утверждают, что работа над Galactic Civilizations займет еще по крайней мере целый год, но официальная бета-версия может появиться в Сети и раньше. При этом она будет доступна всем желающим, записавшимся на тестирование на сайте www.drengin.net. Из всей хвалебной информации, которая в данный момент имеется на страничке игры, внимание особенно привлекает то, что игра будет вовсе не трехмерной, какой мы привыкли видеть любую современную игрушку. Она будет прямо-таки четырехмерной. Еще с большой долей уверенности можно предположить, что ребята из Stardock по традиции сильно затянули время периода разработки, и игру следует ждать никак не раньше католического Рождества следующего года. MG







А у нас...

У нас весна — лучшее время года, и май — лучший месяц весны. И вовсе не потому, что в Лос-Анджелесе пройдет выставка E3, а просто погода солнечная, которая по традиции приходится на серию майских праздников. Выставка, конечно, тоже радует, тем более что там будут участвовать все крупные отечественные компании, которые представят самые современные разработки.

При всем этом за прошедший период на нашем рынке игровой индустрии не случилось практически ничего приятного. Компания «Бука» в очередной раз задержала локализованное продолжение Jagged Alliance. Как сообщают представители компании, игра уже была запущена в производство, но неожиданно обнаружились ошибки, несовместимые с релизом, поэтому процесс приостановился, а исходный код игрушки был возвращен локализаторам для проведения дополнительного тестирования. Теперь релиз запланирован на апрель. В который раз приходится констатировать, что игра, давным-давно появившаяся на западном рынке, никак не может дойти до наших игроков. Причем выход игры «Шторм», которая согласно смелому заявлению издателей «обещает стать игрой года», вряд ли может компенсировать задержку JA 2.5. «Шторм», как известно, находился в разработке очень продолжительное время и последние пару лет должен был «вот-вот выйти». В итоге, когда релиз неожиданно случился, интерес к «Шторму» упал настолько, что вряд ли кто-нибудь осмелится назвать его потенциальной игрой года.





Игрушка «Тупые пришельцы» от компании Nival пока также пока не появилась в продаже, несмотря на то что на европейском рынке Stupid Invaders есть уже несколько месяцев. Правда, задержка в локализации «Пришельцев» объяснима — это квест, напичканный весьма специфическим англоязычным юмором. Можно предположить, что трудности возникли именно при локализации всяческих приколов. Надо отметить, что у российских геймеров уже была возможность (умолчим, откуда она исходила) познакомиться с игрушкой Stupid Invaders, поэтому дальнейшее промедление со стороны Nival может привести к тому, что локализованная версия никому не будет нужна. Релиз «Тупых пришельцев» запланирован на второй квартал этого года, то есть не исключено, что и эта игра, и JA 2.5 от «Буки» появятся в продаже до выхода этого номера MegaGame.









Из отечественных разработок, о которых мы пока ничего не сообщали, сегодня остановимся на игре «Заклятие» (Spells of God) от разработчика Jonquill Software. Игрушка, которая выйдет только в ноябре, заявлена как крутая RPG в фэнтезийном мире. Однако, если ознакомиться со всей имеющейся информацией, а также со скриншотами, становится ясно, что нас ждет некая диаблоподобная бродилка, с уклоном в сторону торговли. Главный герой, по традиции располагающий бездонной сумкой, будет ходить по разным городам и селам и продавать легкомысленным NPC всякие вещи. Для получения значительной прибыли совершенно необходимо путешествовать на большие расстояния по самым опасным маршрутам. На пути к благосостоянию главному герою встретятся разнообразные враги, в числе которых колдуны, нечисть и нежить, завистливые конкуренты, наемные убийцы, разбойники и их разновидность, называемая «сборщики налогов». Как и в любой RPG, со временем герой будет изрядно «крутеть», получать новые квесты, физически и морально развиваться. В его распоряжении — огромное количество оружия и заклинаний, развитая экономическая система, разнообразные квесты и неограниченные возможности для профессионального роста. А персонально для геймеров разработчики обещают нелинейный сюжет, трехмерный изометрический мир и щадящие системные требования.

Такие вот дела «у нас». MG





А у них...



У них май, а в этом месяце по традиции проходит самая крупная игровая выставка E3. Можно долго распространяться на тему, что западные издатели и разработчики сконцентрировали свои усилия на данном мероприятии, но нас больше волнуют майские релизы. Лос-Анджелес от нас далеко, да и игры там анонсируются те, которые выйдут никак не раньше Рождества. Посему будем говорить о майских релизах.





На радость всем геймерам, а в особенности тем, которые со стажем, в ближайшее время на свет могут появиться сразу две игры, основанные на легендарных мегахитах. Это обстоятельство однозначно подогревает интерес ностальгически настроенных игроков и делает ожидание значительно более томительным.

Alone in the Dark. Гениальная адвенчура прошлых лет по показателю увекательности легко оставляет позади себя новомодные современные квесты со всей их трехмерной графикой, технологией motion capture, объемным звуком и полным отсутствием логики. Это обстоятельство никак не могло ускользнуть от издателей, которые около года назад объявили о создании игры Alone in the Dark: The New Nihgtmare. Они пообещали, оставив геймплей без видимых изменений, поработать над сюжетной линией. Без новых технологических элементов игра, понятное дело, также обойтись не сможет. Отныне все будет тотально трехмерным, а для воспроизведения графики посредством монитора понадобится очень мощная машина. В роли главного героя The New Nightmare все тот же Edvard Carnby, в помощь которому выделена девушка по имени Aline Cedrac. Сама игра делится на два независимых, но одинаково увлекательных приключения, в одном из которых вам придется сыграть за Эдварда, а в другом за его напарницу. Разработчики The New Nightmare говорят, что в игре



будет более 20 персонажей, причем считают такое количество чуть ли не основным преимуществом игры. Что это за персонажи, интересно? Если NPC, то число 20, мягко говоря, не впечатляет. Но, несмотря на это, игра обещает стать мегахитом, ибо разработчики обещают сохранить всю атмосферу древней игры Alone in the Dark, а этого уже будет достаточно.

Myst. Седьмого мая в продаже должна появиться игра Myst III: Exile — продолжение оригинального Myst'а с улучшенной графикой и захватывающим сюжетом. Движок, по непроверенным данным, будет тот же самый, который мы недавно видели в игре real Myst. Сюжет, конечно, не тот же самый, но неразрывно связанный с происходящим в старом Myst'e. В Exile всплывает новый персонаж, который в далеком прошлом сильно пострадал от злобных братьев Сирруса и Аченара — детей Атруса и Катерины. Этот мужик со стороны наблюдал за развитием сюжета первой части, выжидая своего часа, чтобы осуществить месть. Шанс был предоставлен папашей Атрусом, который вышел на связь с мистической расой D'ni, чей технологический прогресс и позволил ему в далеком прошлом упрятать своих сынков в книги. Новый персонаж (имя его неизвестно, но внешность он будет иметь в точности такую, как у артиста по имени Brad Dourif, сыгравшего одну из ролей в фильме «Пролетая над гнездом кукушки») вознамерился задействовать весь потенциал цивилизации D'ni, чтобы свершить праведную месть. В игре будет целых пять новых миров, трехмерная графика, оригинальный саундтрек и много логических головоломок. В целом игра будет достойная, поэтому ждем с нетерпением.







Из остальных релизов, запланированных на май, хочется выделить Train Simulator от Microsoft — потенциально хитовый и нами безмерно ожидаемый симулятор поезда, а также Deus Ex GOTY, Disciples 2, MechCommander 2, Arcanum и Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal. MG





Осень патриарха в бананово-лимонных тнах



Компания PopTop Software буквально впорхнула на рынок компьютерных игр каких-то несколько лет назад на крыльях своего мега-хита RailRoad Tycoon II, сорвав банк оваций игроков всего мира. И вот второй амбициозный проект компании — Tropico. Игроки, интересующиеся экономическими и политическими симуляторами ждали долгожданного момента выхода, затаив дыхание. Откуда же такой непредвзятый интерес? Дело в том, что игра обещала стать революционной на рынке экономико-политических симуляторов. Даже «Политика» Тома Клэнси отошла на второй план. Множество доступных строений и персонажей, министерства внутренних и зарубежных дел, многоликость диктатора, революционные повстанческие движения, подавляемые железным кулаком натасканных доберманов в хаки... Это лишь малая толика того, что обещали нам разработчики из PopTop. Поэтому немудрено, что мы весьма заинтересовались деталями разработки и решили пообщаться с ребятами, работавшими над столь любопытным проектом. На наши вопросы любезно согласился ответить один из дизайнеров колмпании, Дэвид Дин (David Deen). Вот, что из этого получилось:

Сергей Аверин aka Index

MegaGame: Какова ваша роль в компании и как вообще вы попали в игровую индустрию?

David Deen: Я один из штатных дизайнеров. На моей совести моделирование и анимация половины всех персонажей в Tropico, кроме того, несколько зданий, иконок, проработка описания и прочее. Каждый из нас делает свою часть всей работы в каждом проекте. Как я попал в игровой бизнес? Очень просто — мне помог братишка. Он увлекался программированием и сделал для меня пару дизайнерских модулей, когда я еще был совсем маленьким. Из года в год он буквально «привызывал» меня к компьютерам. Пару лет назад он давал мне делать коекакие задания для компании, в которой служил на тот момент. Это была своеобразная разовая работа. От него же я получил по электронной почте письмо относительно открывшейся вакансии в компании PopTop Software. И в конечном итоге именно это и определило мою дальнейшую судьбу.

MG: Несколько слов о компании PopTop. Какова ее история? Была ли она создана под какой-то специальный проект? Кто собрал вас вместе? Над какими проектами работала фирма, помимо RailRoad Tycoon и Tropico?

DD: Фил Стейнмейер в свое время уже был вовлечен в создание некоторых игр под руководством «чужого дяди». И PopTop появился просто для возможности разработки чего-то своего. Фил начал разработку экономико-стратегической игры Iron Horse, которая лишь потом волею судеб получила такое волшебное название, как RailRoad Tycoon II. Надо отметить, это был первый проект нашей компании, а Tropico — второй и пока что последний. Именно работа над этими играми и собрала нас вместе. Вообще-то мы все хорошо ладим друг с другом и отрываемся от души. Но, как водится, без недопонимания не обходится, но не чаще, чем в любой другой фирме.



Дэвид Дин — средний в нижнем ряду. В верхнем второй слева — великий человек Фил Стейнмейер, заваривший всю кашу с PopTop. А так на первый взгляд и не скажешь — люди как люди...



MG: Что касается так называемой «банановой республики» Tropico... Кто был автором этой задумки? Есть ли у нее некая предыстория?

DD: Это была всецело идея Фила. Обсуждали, конечно, вместе, но изначально все шло от него, он же был основным генератором всех свежих мыслей. Проведя некоторое время в Латинской Америке, в выборе места действия у него вопроса не стояло. Кроме того, во времена повального увлечения молодежи Синклерами и Атари он отыграл энное количество суток в игре «Утопия» с похожей смысловой нагрузкой. И мысль возродить нечто подобное на PC родилась сама собой.

MG: Почему была выбрана «делянка» именно экономических симуляторов вместо, например, 3D-шутеров или РПГ? Близка ли комунибудь из вас финансовая концепция?

DD: Ну что ж, похоже, шутеры, РПГ и РТС сейчас делают все, кому не лень. Поэтому стратегические, экономические симуляторы стоят особняком, являясь лакомым кусочком пирога. Помимо этого, Фил просто не планировал делать PopTop для моделирования «глупых и кровавых» военных игрушек. Поскольку он получил ученую степень в области экономики, проблемы выбора концепции будущих игр не было. Несмотря на это, экономических идей в Tropico меньше, чем в RailRoad Tycoon II...

MG: Что вы имеете в виду? Полагаю, есть некоторое различие между моделью транспортной логистической игры и экономико-политическим симулятором. Так насколько Tropico попадает под определение жанра, взятого Филом за первооснову?

DD: Игры действительно весьма разные. Задумка RailRoad Tycoon II была исключительно экономической — строительство инфраструктуры компании для перевозки то-

варов «в нужное место, в нужное время», строительство просто «имело место быть». Tropico больше настроена на политику — организация небольшого мини-государства для обеспечения довольствия народа, его населяющего. Любое движение товаров народного потребления — вторично и занимает время игрока только в периоды, свободные от принятия законов, урегулирования отношений и т. д. Хорошо развитая экономика, без сомнения, необходима для ус-



Как у любого другого симулятора страны, у «Тропики» есть основные символы: флаг и герб, а также тиран, делающий из рая не пойми что. Да, флаг получился особенно хорошо…

Флиртующий с гражданкой караульный еще получит по шее за подобную вольность от начальника. Наверное, недавно в войсках его превосходительства Меня. Не знает, что здесь круче, чем в ВДВ.

Tropico настроена на политику — организация небольшого мини-государства для обеспечения довольствия народа.

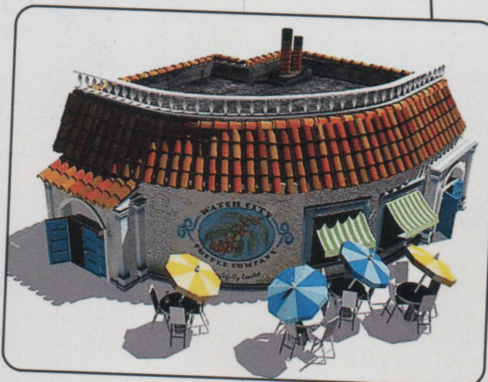
тойчивого государства, но в конечном итоге все делается именно для того, чтобы поддерживать удовлетворение вашей виртуальной паствы, и не дать им поднять восстание.

MG: Как в игре работает AI? Вы анонсировали невозможность воздействовать на поведение людей, населяющих остров. Как они собираются «выживать»?

DD: Геймплей снабжен набором факторов, благодаря которым население определяет что, как и когда делать, насколько они довольны вами, насколько они боятся вас и т.д. Играющий может просматривать большинство параметров, но не все.



Это означает, что о некоторых эмоциях и потребностях придется догадываться и прикидочно вычислять, как



себя поведет тот или иной персонаж; фактор уверенности может и отсутствовать вовсе. По счастью, персонажи чертовски живучи и сохранение их жизней не вызывает затруднений. Да что говорить,



игрок должен напрочь позабыть об игре, чтобы юниты стали пухнуть и дохнуть от голода и болезней.

MG: Каковы планируемые требования к железу, в частности относительно графики? Судя по скриншотам, игра должна затребовать немало…

DD: Большинство скриншотов сделано в режиме очередного тестирования. Неплохая видеокарточка без сомнения сделает игру более привлекательной, но она не главное из того, что мы заложили в базу движка. Все, что вам действительно необходимо,— достаточно мощный процессор, позволяющий достигнуть максимально плавной анимации.

MG: Почему в качестве издателя игры была выбрана GOD (Gathering of Developers)? На чем базируется ваше сотрудничество и насколько оно долговечно?

DD: К тому времени, как он начал делать RailRoad Tycoon II, Фил уже работал на GOD. Затем, уже во время разработки Tropico, и PopTop, и GOD были куплены компанией Take 2. Сейчас мы сотрудничаем потому, что... мы все — одна большая, счастливая семья. Насколько она долговечна — покажет время.

MG: Какие планы у компании на ближайшее будущее? Будет ли Tropico сиквелом или вы придумаете какой-нибудь новый сногсшибательный проект?

DD: Честно говоря, мы пока не решили... На данный момент есть несколько задумок, но они настолько расплывчаты, что нецелесообразно их освещать. Вообще неизвестно, куда нас завтра нелегкая закинет.

MG: Как вы проводите свое свободное от работы в PopTop Software время?

DD: Пытаюсь сохранить рассудок собственной супруги, играю с кошкой, по мере сил и времени занимаюсь собственными дизайнерскими разработками. Кроме того, я очень люблю читать и посвящаю этому все оставшееся время.

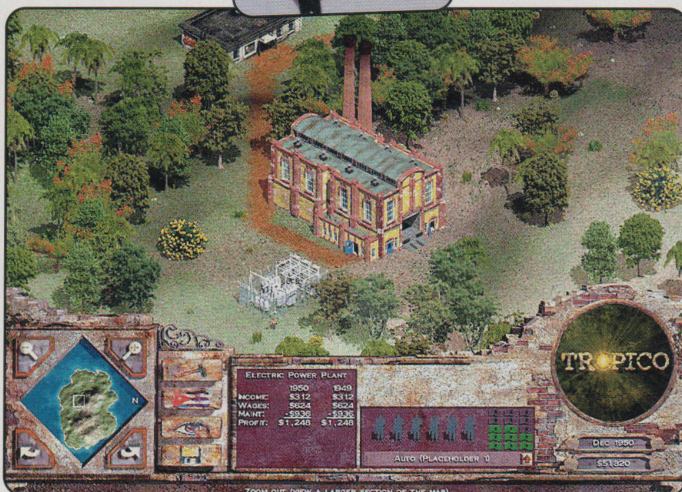


MG: И напоследок, пару слов лично от себя всем фанатам жанра вообще и Tropico в частности…

DD: Читайте Маркеса. Патриарх жив!

MG: Спасибо, что уделили время, и творческих успехов!

DD: Всегда рад помочь. MG





ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Здесь вы найдете обзор игр, выход которых ожидается в ближайшем будущем.

Баал велик и могуч. Если бы Лев Толстой знал, кто это такой, он бы обязательно неоднократно упомянул Баала в повестях «Детство», «Отрочество» и «Юность». И тогда ничто не позволило бы Эжену Мельхиору де Вогюэ в снискавшей на Западе большую популярность книге «Русский роман» утверждать, что существует два Толстых. И уж, ясное дело, миф о двух Толстых не оказал бы совершенно никакого влияния на раннюю марксистскую критику и Г.В. Плеханов не смог бы делить Толстого на гениального художника и крайне слабого мыслителя. Дудки.

Как известно, весной 1880 года Тургенев приехал в Ясную Поляну и от имени юбилейного комитета пригласил Толстого принять участие в торжествах, связанных с открытием памятника Пушкину. Тургенев не знал, что Толстых — два. Толстой отказался, да так, что Достоевский, сказавший на этом открытии свою знаменитую речь, впоследствии испугался приехать ко Льву Николаевичу в гости. Шутка ли! Может, решил Федор Михайлович, два Толстых — это и миф, но истина дороже. Незадолго до кончины Достоевский познакомился с письмами Толстого к его родственнице Толстой. Читая их, великий русский писатель хватался за голову и отчаянным голосом повторял: «Не то, не то!». Так и умер. Да и Тургенев лишь на два с половиной года пережил Достоевского. Потому что они, вместо того, чтобы переписать эти письма сорок раз и послать во все концы света, задержали их у себя больше 48 часов.

Но мы не о том. Миф о двух Толстых, начало которому положил Э. М. Де Вогюэ, лег также в основу мифа о двух Баалах — одном мертвом, другом живом. Сторонниками первой версии являются авторы игры Baldur's Gate: у них Баал суть мрачный труп, стремящийся вернуться к жизни. Не таковы люди из Blizzard! В «Дьябле» Баал — брат самого Дьяблы! Можно сказать, местный Брат/2! Только вот кто из них гениальный художник, а кто — крайне слабый мыслитель, мы пока сказать не можем. Рано еще. Знаем только, что второго Баала, который живой, тоже надо замочить.



Civilization III



O.R.B.



Diablo 2: Lord of Destruction

СОДЕРЖАНИЕ

Ждем с нетерпением...

Civilization III

Великое творение Сида Мейера под названием Civilization, которое в ближайшем будущем собирается пережить свое третье рождение. Как можно понять из слов разработчиков, игра будет мало отличаться от всех предыдущих версий, но порадует трехмерной графикой и кучей мелких улучшений во многих игровых моментах.





Nexagon: The Pit

Бои на арене ведутся под бурные овации многомиллионной толпы виртуальных зрителей, собранных на трибунах и жаждущих тех самых «зрелищ». Поэтому драться нужно не просто — драться нужно с воодушевлением, работать на публику.



Diablo 2: Lord of Destruction

Новое задание появится в виде пятого акта, который добавится к существующим четырем. Попасть в него смогут персонажи, ранее закончившие игру, так что проходить все по новой не обязательно.



Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal

В плане роста героев и упаковки по последнему слову балдурской техники никаких искусственных препятствий нет. Есть всего лишь одно НО — враги. Многие из них абсолютно невосприимчивы к ударам обычным оружием, несколько видов пришли из ветки Icewind Dale&Heart of Winter.

Баал умер, да здравствует Баал!

Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal

Когда в 1996 году группа разработчиков начинала создавать первый Baldur's Gate, то была сразу задумана трилогия, в основу которой легла история одного отпрыска Баала и его взаимоотношений со своим папашей и прочей родней. Напомню, что в BG1 герой лихо разобрался с родным братом Саревоком. Вскоре вышел add-on Tales of the Sword Coast, ничего особенного для развития главной сюжетной линии не сделавший, но подогревший интерес к серии. В сентябре прошлого года увидел свет Baldur's Gate 2, где герой далеко продвинулся в изучении своих корней, а заодно обнаружил в плосколицей Имоен сестру по баальской крови. К сожалению, от создания полноценной третьей части авторы отказались и ограничатся лишь expansion pack'ом Throne of Bhaal, который стоит рассматривать как последнюю главу истории о детях Баала.

Ranger

Как и в случае с ToSC, новый expansion подразумевает, что основная игра уже установлена на вашем компьютере. Состоит ToB как бы из двух частей, называемых авторами add-in и add-on. Add-in добавляет непосредственно в BG2, как это делал ToSC с BG1, новую локацию — Watcher's Keep. Это огромное подземелье, по словам девелоперов, лучшее из всех когда-либо созданных в недрах BioWare. Шесть этажей новой локации, уставленных ловушками и населенных ужасными созданиями под предводительством одной большой редиски, готовы к приему гостей. Watcher's Keep — локация опциональная, то есть ее зачистка не оказывает влияния на развитие сюжета, но настоящий геймер не упустит возможности пободаться с очередным вражеским легионом. Кстати, в подземелье имеются несколько аварийных выходов для стратегического отступления во внешний мир с целью зализывания ран и поднятия боевого духа в ближайшей таверне. Прошли вы сам BG2 или нет, Watcher's Keep все равно появится на карте мира и будет ждать вашего визита.



Throne of Bhaal создает сильный уклон в сторону hack-and-slash.

Паспорт

Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal

Жанр:	RPG
Разработчик:	BioWare
Издатель:	Interplay
URL	http://www.interplay.com
Дата выхода:	весна-лето 2001 г.

В плане роста героев и упаковки по последнему слову балдурской техники никаких искусственных препятствий нет.

Add-on начинается аккурат сразу после финала BG2 в том самом аду, известном также под названием Abyss и ставшем чем-то вроде вашей личной крепости. Там вы получите доступ к некоторым полезным силам. Первые из них — это призыв любых NPC из BG2 и импорт старых боевых товарищей (естественно, генерацию новых никто не запрещает). Автоматически все бойцы получают по 2 миллиона XP и соответствующую этому объему опыта экипировку.

Сочетание майндфлейеров с амберхалками смертельно для партии, если у нее нет противогипнотических амулетиков, снятых с погибших Mordenkainen's Sword'ов.







Появится character kit Дикий Маг, юзающий едва контролируемую магию. Только такой сможет отмахаться от стада големов, не умерев при этом пару раз.

Надеюсь, что и барахло перенести дадут. Точно известно, что при импорте старой партии, прошедшей BG2, сохранятся романтические отношения, если, конечно, вы не сумели их пресечь на корню. Спешу обрадовать имоененавистников, разными способами старавшихся отделаться от объекта своей неприязни в первой и второй частях (косой взгляд в сторону одного из ответственных редакторов MegaGame, придумавшего тысячу и один способ смерти Имоен): упомянутый персонаж снова возродится в ToB, и ваши мучения продолжатся.



Особых технических новшеств ожидать не следует. Более-менее убраны тормоза при кастинге серии спеллов через Sequencer и подобные ему заклинания, переписаны в сторону улучшения скрипты противников, новая речь, музыка и ролики — вот, наверное, и все.

Главный квест ToB стартует в городе Saradush, находящемся в плотной осаде. По слухам, осаду ведут прочие дети Баала, одновременно занимающиеся изведением друг друга. Благодаря апгрейднутому в очередной раз движку Infinity, город представляет собой живописнейшее зрелище: разлагающиеся трупы на улицах, огненные шары, присланные вражескими катапультами, обезумевшие аборигены, беженцы, разруха, эпидемия и одновременно спокойно снующие по своим делам NPC. Saradush — город контрастов. Само собой, на этом список новых локаций не исчерпывается.

Два миллиона XP, выдаваемых в начале, соответствуют тому самому гадкому потолку, который достигался в BG2 задолго до конца и кроме раздражения лично у меня ничего не вызывал. ToW поднимает верхний предел до 8 миллионов XP, что дает возможность персонажу достигнуть примерно 40-го уровня. На пути к столь высоким уровням персонажи получат новые полезные навыки. Например, воины научатся делать Whirlwind Attack, следствием которого явятся завеса из сверкающей стали и разлетающиеся во все стороны ошметки вражеской плоти. Клерики получат мощный наступательный спелл Storm of Vengeance, заливающий площадь смесью электричества, огня и кислоты. Под стать новым уровням обещают быть артефакты и около сорока новых заклинаний.

Как видите, в плане роста героев и упаковки по последнему слову балдурской техники никаких искусственных препятствий нет. Есть всего лишь одно НО — враги. Многие из них абсолютно невосприимчивы к ударам обычным оружием, несколько видов пришли из ветки Icewind Dale&Heart of Winter. В частности, на скриншотах просматриваются существа вида Vodyanoi, впервые появившиеся в Heart of Winter. Плюс к этому некоторые старые знакомые получат небольшие довески к AI, что сделает их манеру поведения более интересной. Хорошо, если это будут те довески, которые так здорово подняли уровень командных действий противника в Heart of Winter. Комбат вообще обещает стать плотнее и жестче, и будет больше столкновений с крупными отрядами врагов. Особый интерес, по мнению авторов, должны вызывать сражения с партиями примерно равными или чуть круче по силе, чем геймерская. По крайней мере, геймеру придется продемонстрировать наработанные стратегические приемы да и в награду достанутся не просто груда костей и мяса, а еще очень неплохой арсенал.

Напомню, что в BG2 у основных классов появилось по несколько подклассов, заточенных под определенных противников и/или для более четкого выполнения особых функций. Однако магов с их школами нововведения обошли стороной. Для исправления ситуации в ToB на суд геймеров будет вынесен character kit Wild Mage. Это абсолютно безбашенный товарищ, кастующий спеллы, имея лишь общее представление о последствиях для окружающих и себя лично. В результате заклинания запросто выходят из-под контроля, нанося существенно больший урон жертвам, чем если бы спелл был скастован магом в здравом уме, либо эффект от спелла выходит не совсем (или даже совсем не) та-



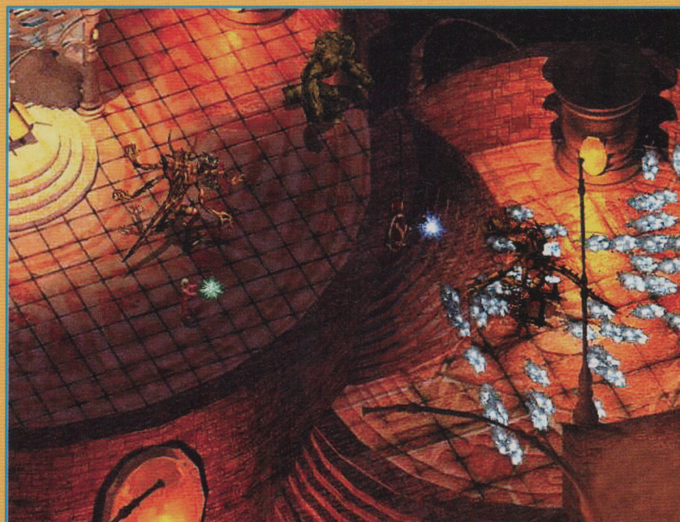
Add-on начинается аккурат сразу после финала BG2 в том самом аду, известном также под названием Abyss и ставшем чем-то вроде вашей личной крепости.

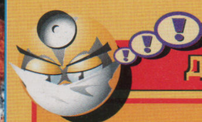


Апгрейд вражеского AI и разнородные по составу отряды противника сделают комбаты заметно сложнее и интереснее.

ким, каким его себе представлял создатель. Кстати, авторы обещают добавить в игру одного загадочного NPC, которого можно включить в партию, и он(а) будет как раз диким магом. Некоторым изменениям подвергнутся фамилиары. Новых не ожидается, но старые обучатся свежим трюкам. Возможно появление предметов, предназначенных только для фамилиаров (для усиления их навыков, например).

Особых технических новшеств не предвидится. Более-менее убраны тормоза при кастинге серии спеллов через Sequencer и подобные ему заклинания, переписаны в сторону улучшения скрипты противников, новая речь, музыка и ролики — вот, наверное, и все. Собственно, от expansion pack'а и не стоит ждать чего-то большего. В среднем прохождение ToB должно занять около 40 часов игрового времени. Не сомневаюсь, что поклонники серии Baldur's Gate найдут время и средства для того, чтобы узнать, чем закончится история с детьми Баала, и вообще скоротать деньки до выхода Neverwinter Nights. MG





ДИАГНОЗ

Интересный expansion к BG2, завершающий историю про детей Баала и собирающийся отнять от вашей жизни примерно 40 часов. Новые локации, новые враги, новые артефакты и возможность для персонажа достичь аж 40-го уровня.

Грызня за планету

PlanetSide

Компания Verant Interactive становится лидером среди разработчиков онлайновых игр. Такое утверждение легко доказать, если вспомнить, какие проекты готовит эта команда к выходу в свет. Самый жирный кусок выделила Verant компания LucasArts, доверившая создателям Everquest онлайнизацию «Звездных войн» в игре Star Wars Galaxies. Но в этой статье речь пойдет о другой разработке — глобальном онлайновом шутере PlanetSide.

Виктор Расстрыгин (rasst@yahoo.com)

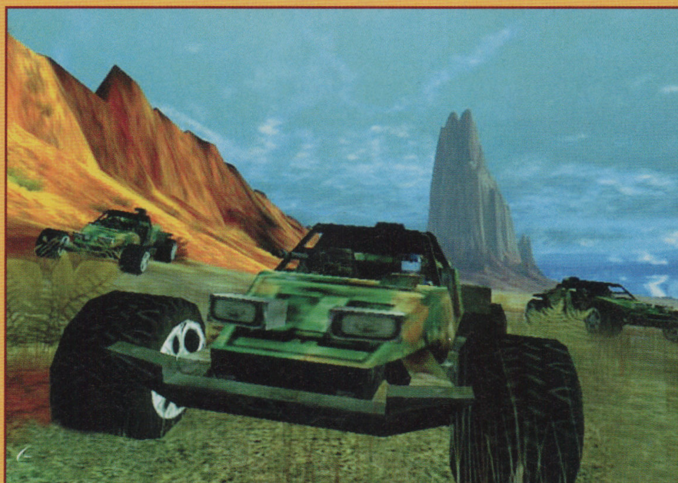
Паспорт

PlanetSide

Жанр:	online
Разработчик:	Verant Interactive
Издатель:	Sony Online Entertainment
URL	http://www.sony.com
Дата выхода:	осень 2001 г.

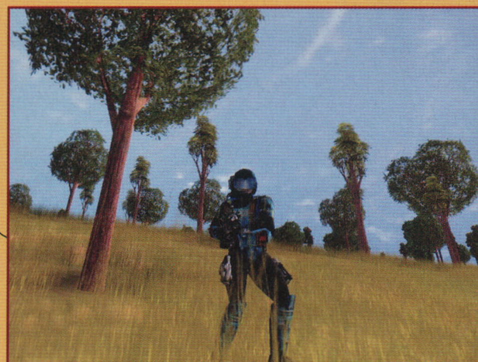
Как и подобает серьезному разработчику, Verant Interactive старается захватить максимальное пространство в игровом мире. Обеспечив всем необходимым фанатов фэнтезийных RPG, разработчики теперь решили порадовать и любителей фантастических сюжетов. PlanetSide — это не сказочный мир гномов, эльфов и драконов, а самое настоящее будущее, причем за много световых лет от Земли. И вместо луков и мечей в руках доблестных космических воинов жертву поджидают бластеры и ракетные установки.

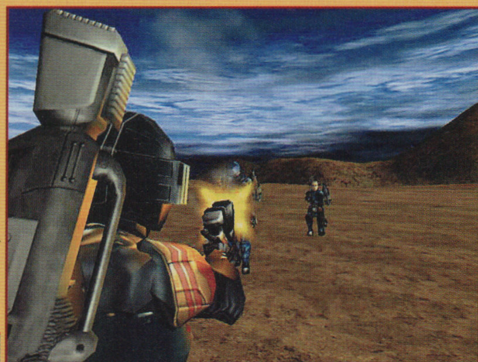
Вы, конечно, слышали о таких играх, как Quake III, Tribes или Counter-Strike. Может быть, даже играли. Они превосходный образец динамичных и гениально простых шутеров, где нужно быстро и качественно превратить врага во фрага.



Стремительная атака на багги: враг и не подозревает, что наш быстрый отряд уже совсем близко, и вскоре ему придется покинуть эту зону.









Стреляй, автомат, пока патроны не кончатся! Только ты да я стоим на пути врага к важному форпосту нашей корпорации. И пока патроны есть, мы не отступим.

Это можно делать в одиночку или в команде. Но ни одна из этих игр не выбирается за пределы ограниченной игровой зоны. А вот PlanetSide этого недостатка лишен.

Движок у PlanetSide оптимизирован под игру через Internet и должен обеспечить высокое качество связи даже при модемном соединении.

Цель новой игры — покорение огромной планеты, по неизвестной причине приглянувшейся трем галактическим корпорациям. Игровой мир состоит из нескольких континентов, разделенных на небольшие области, которые однако неразрывно связаны между собой, и переход из одной в другую выполняется мгновенно и незаметно.

Игрок выбирает для себя одну из враждующих сторон, после чего может отправляться сам по себе или с толпой помощников крушить врагов. В зависимости от его действий меняется текущее состояние мира, стираются горы и вырастают завалы, перекраиваются зоны контроля, отвоевываются новые пространства и, конечно же, растет ранг самого бойца. По мере продвижения по служебной лестнице корпорация-хозяин предлагает все более опасные и хорошо оплачиваемые задания, а также открывает доступ к самым важным секретам и самым последним технологическим разработкам.

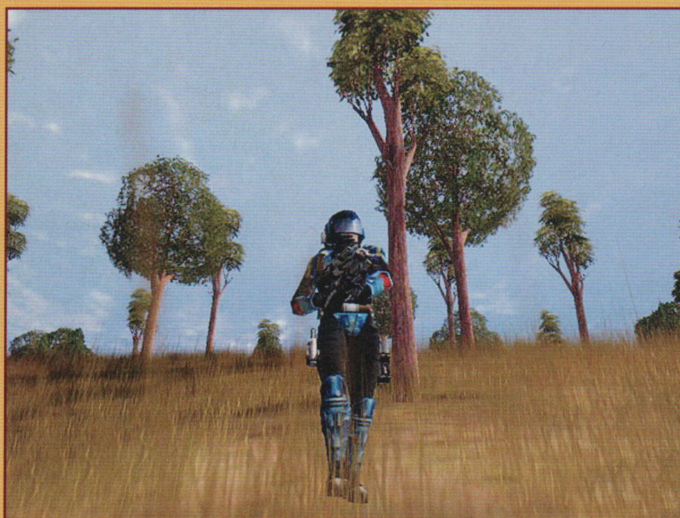
Для игроков независимо от того, чью сторону они приняли, доступен стандартный набор оружия и имплантантов, позволяющих использовать специфические функции. Но для хорошо зарекомендовавших себя бойцов каждая корпорация предлагают специальные устройства, которые имеются только у нее.

Набираемый опыт влияет исключительно на ранг и никак не сказывается на способности игроков побеждать. Ваш виртуальный образ не может прибавить десяток очков к меткости — у него просто нет такого параметра. Все, что касается искусства боя, зависит от ловкости рук и чистоты мыши. Но можно помочь себе, прикупив оружие помощнее или установив какой-нибудь полезный имплантант, с помощью которого сражение можно выиграть, даже не встречаясь с врагом. Таким устройством, например, является хакерский чип, и для успешного выполнения задания нужно будет лишь пробраться на базу неприятеля, найти терминал сети и немного покопаться в компьютерной системе.



Набираемый опыт влияет исключительно на ранг и никак не сказывается на способности игроков побеждать. Ваш виртуальный образ не может прибавить десяток очков к меткости — у него просто нет такого параметра.

В игре имеется богатый выбор оружия различной физической природы — пулевое, лучевое, ракетное и взрывчатое (мины всякие). Также для тех, кто разбогател, будет нелишним купить себе средство



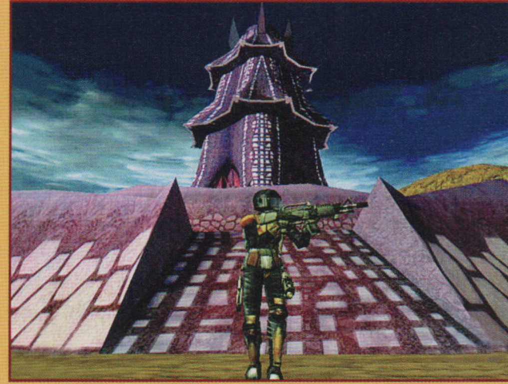
Свежезеленая травка скоро обагрится кровью врагов, а стволы деревьев обуглятся от жаркого пламени взрывов. Это война, об охране зеленых насаждений приходится забыть.



Лишь один защитник остался у вражеской базы, но он силен и без боя не сдастся. Ничего, не уменьем, так числом мы его непременно завалим, и над самой высокой башней взовьется флаг нашей корпорации.



Какая красота нас окружает! Высокие горы, развесистые кроны деревьев и отблески выстрелов на отполированных доспехах.



На этот раз задание попалось ужасно идиотское: охранять какое-то непонятное, а главное — никому ненужное сооружение. Ну да ладно, скоро сменят, получу денежки и отправлюсь на более интересную миссию.

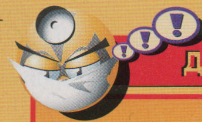
передвижения. Каждому игроку разрешено собрать коллекцию из шести машин, в которую могут попасть футуристические мотоциклы, багги, танки и транспорты, обещают и что-нибудь летающее. С таким оснащением, да с командой из лучших бойцов можно проворачивать сложные операции по захвату укрепленных фортов и высадке десанта, принося своей корпорации славу и богатство.

Частная собственность в игре строго охраняется. Нажитое имущество располагается в абсолютно защищенных апартаментах, хотя на миссиях его могут повредить или просто снять с вашего бездыханного тела. Впрочем, то же самое можете сделать и вы.

По оптимистичным прогнозам разработчиков, каждый найдет в PlanetSide приятный для себя стиль игры. Матерые одиночки смогут без сопровождающих доказывать свое превосходство, единолично сколачивая состояние. Предпочитающие командную игру легко организуют собственный клан и будут пользоваться всеми преимуществами коллективного хозяйства. Приверженцы кваковского стиля смогут сравнить себя со сторонниками Tribes и Team Fortress, что ранее не получалось.

Движок у PlanetSide оптимизирован под игру через Internet и должен обеспечить высокое качество связи даже при модемном соединении. Трехмерная графика соответствует современным требованиям, а кое-чем сильно и радует: посмотрите на скриншоты — видите траву? Просто класс! Разработчики обещают сделать оригинальную систему погоды, которая будет влиять на технику, ухудшая управляемость или просто выводя из строя, скажем, ударом молнии.

Жизнь в мире PlanetSide будет проходить в планировании сражений, атаках на позиции врага и обороне своих баз, и это должно быть замечательно. Потому как обычные ежедневные разборки на одних и тех же картах безо всякого прогресса порядком надоели. Хочется чего-то большого, и захват целой планеты — самое оно. MG



ДИАГНОЗ

Давно витающая в воздухе идея глобального шутера, где сражаются не на маленькой карте, а в огромном мире, воплощена в PlanetSide. Записывайтесь в космическую пехоту и вместе с другими солдатами завоюйте для своей корпорации еще одну планету.

Слишком много супергероев

Freedom Force

«Бомба! Бомба!» Ну где-то же она должна быть? Надо искать, а то ведь рванет! Времени не остается! Ты кто? Террорист? Ну вот тебе, террорист, патрон. Лучше сразу умирай, а то ведь они, патроны, дорогие, по два бакса, как один ковбой говорил, так что падай. Падай! Блин, пока я тебя тут убивал, время прошло... А что это там тикает? Ешкамардан! Ложи-и-ись!

Виктор Расстрыгин (rasst@yahoo.com)

Австралийская компания Irrational Games, сотворившая System Shock 2, решила сделать еще один подарок геймерам. На этот раз эта команда запустит в виртуальные просторы не кого-нибудь, а самых любимых персонажей комиксов — супергероев. Ну и конечно, для баланса против них будут выставлены суперзлодеи, а для пущей мешанины добавятся еще и пришельцы, без которых обойтись никак нельзя.

Собственно, эти самые пришельцы и превратили простых людей в сверхсуществ. Вот как все было.

Одна очень крутая инопланетная раса захватила большую часть галактики и подобралась к Земле. Наш мир решено было уничтожить — просто так, от нечего делать. Но вместо того, чтобы подогнать какую-нибудь боевую станцию и шмальнуть всего один разок, разнеся всю планету на кусочки, алиены разработали в своих больших головах абсолютно идиотский план. Они решили выбрать самых злобных представителей человечества и с помощью суперэнергии наделить их сверхспособностями. Ну а потом, по замыслу инопланетян,

Игра отнесена к жанру тактической РПГ. Но по сути это все-таки стратегия наподобие Jagged Alliance, хотя и с другими принципами ведения боя.

Паспорт

Freedom Force

Жанр:	тактическая RPG
Разработчик:	Irrational Games
Издатель:	Crave Entertainment
URL	http://myfreedomforce.com
Дата выхода:	конец 2001 г.

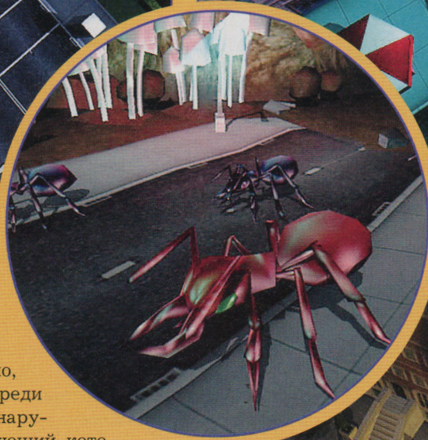




Наблюдать, как размахивает огромным молотом накачанный негр, лучше издалека. Или свысока. А то ведь заденет ненароком — костей не соберешь.



Приятно прижечь соперника протонным лучом, летая у него над головой в полной недосягаемости.



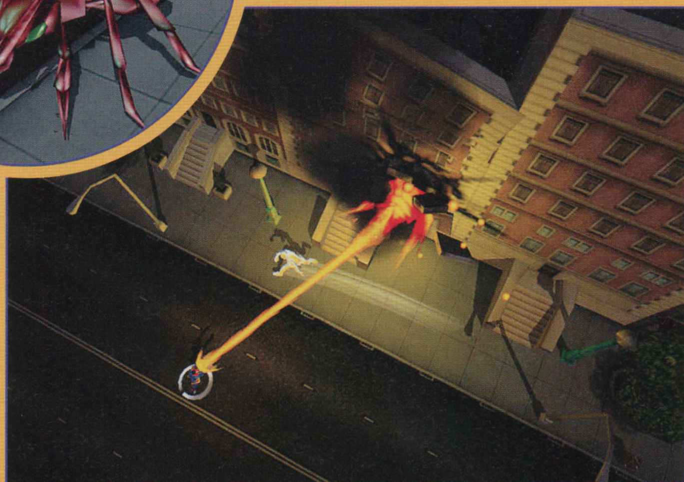
их творения сами бы разобрались с Землей.

Но, как обычно, план сорвался. Среди наших врагов обнаружился сочувствующий, который решил противопоставить новоявленным суперзлодеям супергероев. Этот предатель своей расы, захватив запас суперэнергии, сел в летающую тарелку и полетел прямиком в Нью-Йорк. Тут-то его и сбили. Суперэнергия разлетелась по городу и попала в совершенно случайных людей. Теперь бедолага-инопланетянин вынужден бродить по незнакомым улицам, разыскивая супергероев, чтобы собрать их в единый отряд Freedom Force, который должен будет избавить мир от зла.

Игра отнесена к жанру тактической РПГ, потому как супергерои со временем развиваются и получают новые способности. Но по сути это все-таки стратегия наподобие Jagged Alliance, хотя и с другими принципами ведения боя. Сражения проходят в реальном времени и во многом подобны системе Baldur's Gate, в том числе и способом расчетов, заимствованных из Dungeons&Dragons.

!

Для любителей всяких «супер» игра станет настоящим праздником. Играть с пластмассовыми фигурками суперменов уже не модно, и Freedom Force удачно использует существующий культ, придавая ему современный вкус.



Даже если суперзлодей промахнется и не попадет в супергероя, он непременно что-нибудь разрушит. Так что в любом случае его дьявольские планы осуществятся: или своего противника покалечит, или городу ущерб причинит.

Движок игры стал главной гордостью разработчиков. Благодаря ему мир Freedom Force очень изменчив (сильно разрушаем) и дает массу возможностей в битвах. Как и подобает супергероям, в атаке на противника используются любые подвернувшиеся под руку массивные предметы. Это могут быть автобусы, фонарные столбы, каменные глыбы с развалин небоскребов и так далее.

На игровое поле игрок обычно смотрит сверху, хотя камеру можно настраивать. Графика стилизована под комиксы 60-х годов прошлого века, но выполнена полностью в трехмерном виде. Специальные атаки у супергероев сопровождаются необходимыми графическими и звуковыми эффектами, так что с визуальной частью в игре порядок.

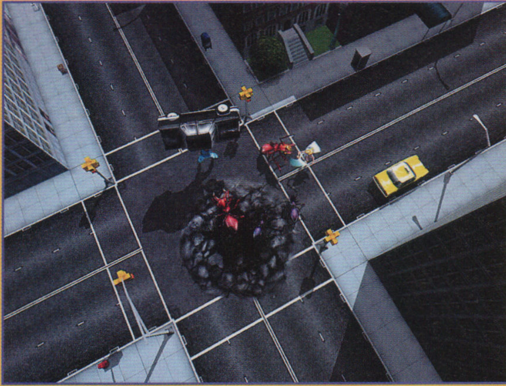
Каждый герой в игре наделен индивидуальным характером, из-за которого иногда могут возникнуть проблемы с повиновением. Между персонажами существуют определенные взаимоотношения, и из-за них герой может отказаться выполнить какой-нибудь приказ, если увидит, что его помощь нужна друзьям.

Суперзлодеи также имеют чувства, но у многих они заменены на жажду разрушения. Для такого врага главным будет сровнять с землей дом или гонять по закоулкам обезумевших от страха горожан, а не биться с пришедшим его утихомирить супергероем.

Оригинальным способом игроку дают информацию о действиях его противника. Как всем известно, нет ничего более соблазнительного для злодея, чем поведать миру о своих коварных замыслах. То же самое происходит и в бою: каждое действие антигерои сопровождают комментарием, чтобы было понятно, что они собираются выкинуть.



Все вокруг светится и полыхает. Это супергерой раскочегарил свою суперсилу и собирается изничтожить злобного врага.



Прямо посреди перекрестка гигантские муравьи вырыли свою нору. Теперь они повалят в огромных количествах и заполонят всю округу.

Остается только предпринять ответный маневр или нанести упреждающий удар.

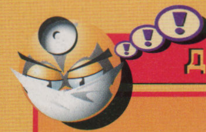
Сверхспособности, которые доступны для применения (если был развит соответствующий навык, конечно), привычны всем, кто хоть немного знаком с комиксами или снятым по ним фильмам. Среди них есть суперсила, суперскорость, заморозка и полет, и это лишь наиболее известные. На их использование тратится суперэнергия, которая является полным аналогом маны из фэнтезийных РПГ.

Игра поделена на уровни, за прохождение которых открывается часть сюжета и заодно рассказывается кусочек истории каждого супергероя. Задания, которые приходится выполнять, разнообразны и заставляют немного задуматься. Случаются даже такие экзотические миссии, как спасение города от нашествия гигантских муравьев.

Для любителей всяких «супер» игра станет настоящим праздником. Играть с пластмассовыми фигурками суперменов уже не модно, и Freedom Force удачно использует существующий культ, придавая ему современный вид. Вот только всерьез распробовать игру раньше конца этого года не удастся. MG



Встретились три супергероя в темной пещере и теперь соображают, что дальше делать: с поганками-переростками воевать или гигантских муравьев идти разыскивать.



ДИАГНОЗ

Суперигра, но не потому, что она такая замечательная, а только лишь из-за огромного количества в ней супергероев. Обычно для спасения человечества хватает одного, но тут приходится играть большой командой, потому что и суперзлодеев набралось немало.

Между The Sims и SimCity

SimsVille

Виктор Расстрыгин (rasst@yahoo.com)

Для настоящего геймера слово «сим-сим» больше не напоминает добрую сказку об Али-Бабе и сорока разбойниках, а однозначно ассоциируется с длиннющей линейкой игр компании Maxis, названия которых начинаются с магического «Sim». Тут есть и SimFarm, и SimCopter, и SimEarth и даже SimAnt про муравьев. Однако наибольшую популярность снискали SimCity, с которой все началось, и The Sims, которой в настоящий момент все заканчивается. Но, оказывается, как раз между этими двумя играми можно втиснуть еще одну — такую же глобальную, как SimCity, но и не менее подробную, чем The Sims.

В SimsVille вам предстоит построить город. Точнее, маленький городок. А потом наблюдать, как его заселяют маленькие человечки со своими желаниями и капризами. Чтобы игра продвигалась в правильном направлении, придется угождать всем и каждому, и при этом возможности управлять отдельным человечком вам не предоставили.

Каждый прибывающий в город житель имеет набор характеристик, определяющих его интересы и настроение. А от этого зависит, что нужно добавить или убрать из города. Если приехала семья с собакой, им понадобится магазин с собачьей едой или на крайний случай обычная мясная лавка. Если появилась парочка любителей классической оперы, чтобы их удержать, придется построить оперный театр.

Состояние имеющихся построек, степень необходимости магазинов и предприятий можно определить по внешнему виду строений. Когда из труб фабрики не идет дым, это верный признак, что никто не хочет на ней появляться, а значит, нужно придумать способ привлечь рабочих. Точно так же грязные окна магазина свидетельствуют, что дела у владельца идут плохо, товар никто не покупает, и в скором времени он может собрать вещички и отправиться на поиски счастья в другой город.

Паспорт

SimsVille

Жанр:	стратегия
Разработчик:	Maxis
Издатель:	Electronic Arts
URL	http://simsville.ea.com/
Дата выхода:	начало 2002 г.





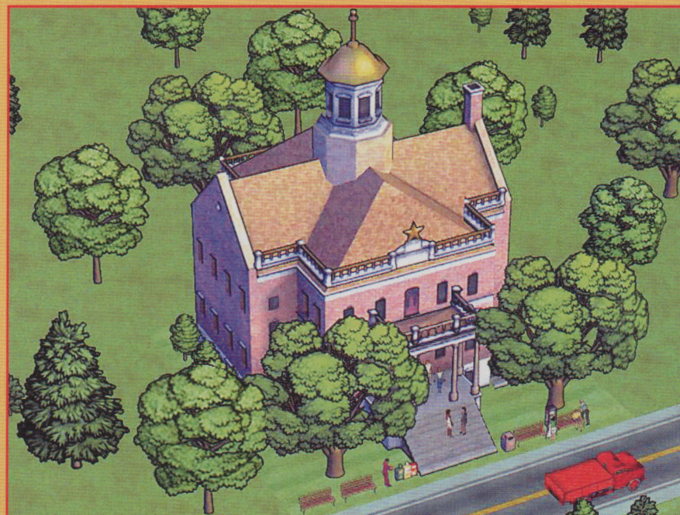
Каждый прибывающий в город житель имеет набор характеристик, определяющих его интересы и настроение. А от этого зависит, что нужно добавить или убрать из города.

Для собственного эстетического удовлетворения нужно следить, чтобы в город приезжали респектабельные семьи. От них и доход больше, и город опрятнее. Это также регулируется с помощью строительства: если построить много дешевых пивных, слух об этом быстро распространится по окрестностям, и отовсюду понаедут сомнительные личности, которые только и умеют, что заполнять свои огромные животы. Город в конце концов превратится в свинарник и потеряет свою красоту.

Довольные жизнью горожане непременно отблагодарят своего благодетеля. Они начнут радоваться и устраивать различные массовые мероприятия, вроде пикников или концертов. Ради этих событий и ведется вся игра, именно в них основная награда, тем более, что «пройти» SimsVille нельзя.

Для описания графики игры имеется два варианта. Один — весьма нелестный и не вполне корректный: убогая. На первый взгляд скриншоты производят впечатление именно такое. Изображение абсолютно не похоже на графику SimCity или The Sims и выглядит так, словно оформлением занимался начинающий художник.

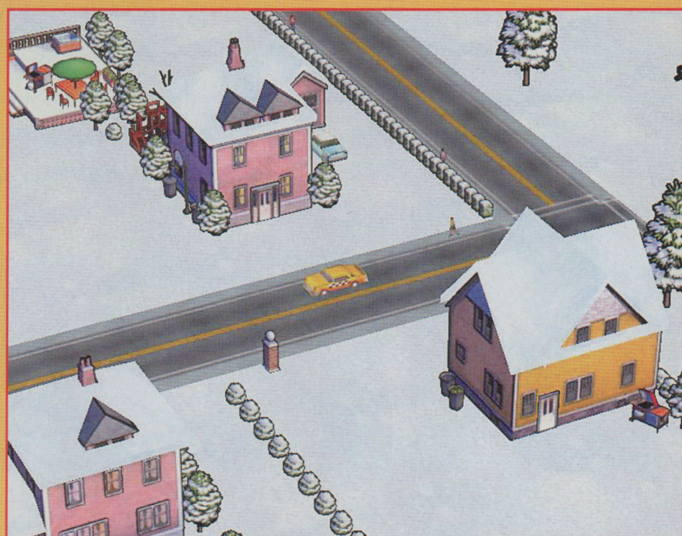
Второй вариант отдает предвзятостью и глупым оправданием: стильный. Используя это слово, всегда можно отмазаться от любых нападок, и именно его употребили раз-



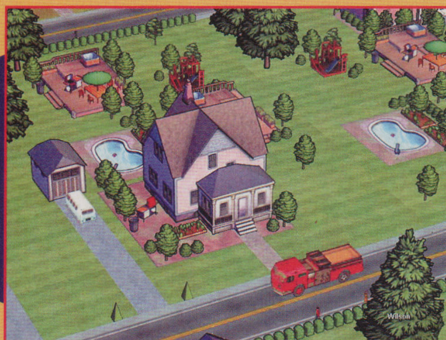
Это мэрия вашего города. Отсюда осуществляется управление городской жизнью. Считайте, что это ваш дом, поскольку именно вы отвечаете за все, что происходит городе, и как мэр принимаете важные решения.



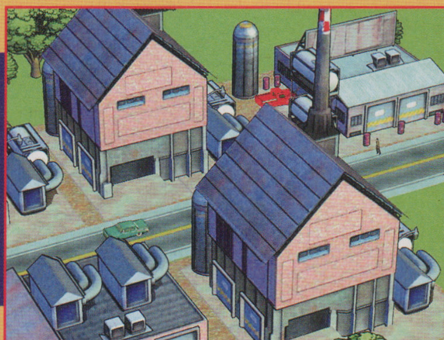
Возле перекрестка построен новый магазин, и, судя по всему, он пришелся кстати. Иначе давно бы забили окна досками и поставили табличку «Продается».



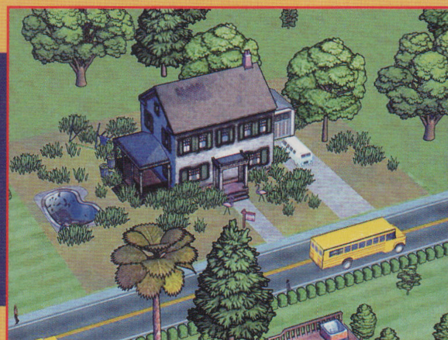
Вот и зима пришла. Дворы занесло снегом, но дороги от него свободны. Видимо, снегоочистители ночью не спали, а занимались своей очень нужной работой.



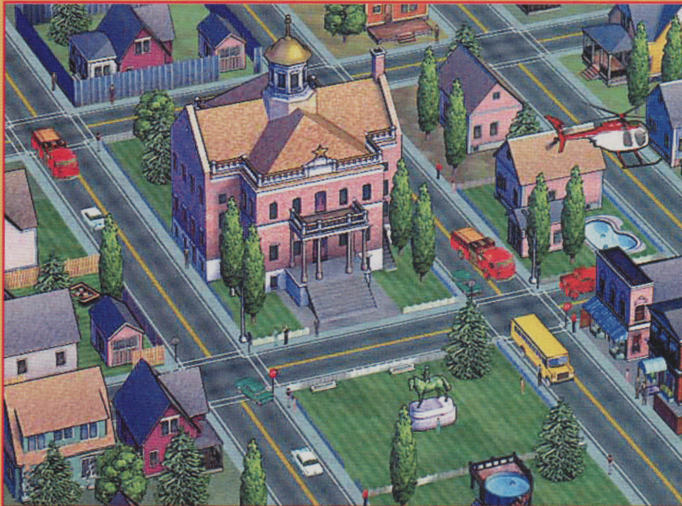
Когда все в порядке, и дома хорошо выглядят. Такие жители приносят хороший доход в виде налогов, и поэтому им нужно уделять особое внимание.



Фабрики обеспечивают растения свежепроизведенной сажей и набором токсичных веществ, а горожан — рабочими местами.



Вот что может произойти, если человек потерял работу. А ведь совсем недавно это был красивый дом с чистым бассейном и ухоженным садиком…



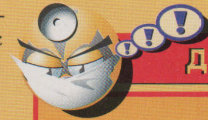
Маленькие города, как и большие, живут насыщенной жизнью. По дорогам спешат куда-то машины, в небе летают вертолеты, а горожане бездельничают.

работчики. Чтобы не спорить, согласимся с ними. Видимо, была задумка сделать нечто мультяшное, но получилось не совсем как хотелось.

Можете мне не верить, но даже такая графика в основе своей трехмерная. Дома состоят из полигонов, хотя это и удается скрывать. Так что для игры опять понадобится акселератор.

В движении картинка становится получше. Наблюдать за тем, как по улицам проносятся автомобили, жители бродят от дома к дому, зима сменяет осень, осень — лето, а лето — весну, и правда, интересно. Так что потенциально SimsVille — хорошая игра, но выглядеть могла бы и получше.

Совсем недавно SimsVille планировали выпустить в мае 2001 года, но сейчас дата выхода перенесена на начало 2002. С чем это связано, сказать трудно. Может быть, графика шокировала издателя, и команде разработчиков дали время все исправить. В таком случае есть шанс, что игра не станет гадким утенком среди Sim'ов, а действительно удачно впишется в отведенное для нее место. MG



ДИАГНОЗ

Идея сделать игру, сочетающую достоинства SimCity и The Sims, удачная, но ведь и воплотить ее в жизнь нужно суметь. А у создателей SimsVille немного не хватило здравого смысла не экспериментировать с графикой. Это может плохо кончиться.

Цивилизация возвращается

Civilization III

Повторить удачный проект, изменив графику и интерфейс и не затрагивая однажды понравившийся геймплей, — святое дело для современных разработчиков игр. Но только самые успешные проекты, по-прежнему не предлагая кардинальных изменений в игровых принципах, могут быть переизданы в третий раз. И это будет свидетельствовать о гениальности идеи, которой не нужно ничего, кроме современной оболочки, отвечающей резко возросшим возможностям персональных компьютеров.

Виктор Расстрыгин (rasst@yahoo.com)

Таково великое творение Сида Мейера под названием Civilization, которое в ближайшем будущем собирается пережить свое третье рождение. Как можно понять из слов разработчиков, игра будет мало отличаться от всех предыдущих версий, но порадует трехмерной графикой и кучей мелких улучшений во многих игровых моментах.

Главными зачинщиками нововведений стали сами игроки. На протяжении нескольких лет ими составлялись огромные списки пожеланий, которые хотелось бы увидеть реализованными в следующей версии Civilization. Разработчики сочли своей основной задачей удовлетворить требования фанатов сериала, тем более что это гораздо проще, чем выдумывать что-то свое, рискуя нарваться на непонимание и даже возмущение.

В первую очередь изменениям подверглась система дипломатии, убогость которой признавали практически все. Недостаточная гибкость и малый выбор вариантов договоров мешали проводить хитрые комбинации на

Разработчики придумали уникальный вид юнитов: это известные исторические военачальники.



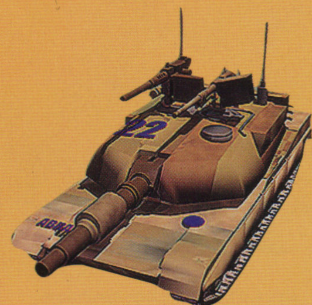
Авраам Линкольн собственной персоной. Хитрющий, аж жуть. Видимо, замыслил какую-то пакость у нашей границы. Но мы на провокацию не поддадимся!

Паспорт

Civilization III

Жанр:	стратегия
Разработчик:	Firaxis Games
Издатель:	Hasbro Interactive
URL	http://www.firaxis.com/civ3/
Дата выхода:	2001 г.

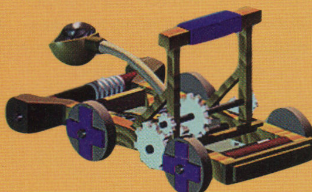




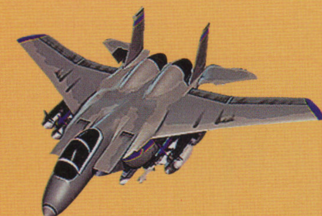
Броня крепка, и «Абрамсы» наши быстры!



МиГ-29 с непонятными синими звездами. Очень интересно: какой это банановой республике досталось такое грозное оружие?



Теперь можно в деталях рассмотреть конструкцию катапульты, которая не первый раз помогает виртуальным стратегам брать виртуальные города.



Вражья машина F-15. Впрочем, вы можете играть и за американцев, тогда этот самолет будет вашей ударной силой, наносящей точечные удары в любой точке земного шара.



Легендарная фаланга, героически отражавшая на протяжении тысячелетий любые атаки. Вполне реальная ситуация, когда древняя столица вашей империи и в двухтысячном году охраняется именно этими юнитами.

дипломатическом фронте. Теперь же, наряду с упрощенной схемой, которая прямо заимствована из ранних версий, в игре присутствуют расширенные возможности межцивилизационного общения. С их помощью можно заключать любые договора, меняться технологиями, золотом, юнитами, городами, картами и устраивать встречи с другими цивилизациями. Причем просите что угодно за что угодно, например за пару колесниц, мирный договор и карту — секрет пороха и выплату каждый ход по 5 монет.

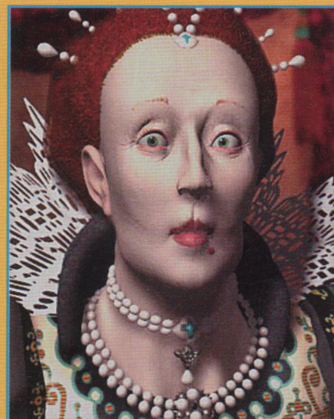


Русский с китайцем братья навек. Поэтому таким добрым выглядит великий Мао. В тесном сотрудничестве наши цивилизации разобьют всех врагов, а что дальше будет — выяснится со временем.

Заключаемые соглашения также более подробны. Особым образом оговариваются военные, торговые аспекты и передвижение по чужой территории. Можно заключить мир так, чтобы ни ваша, ни дружественная цивилизация не торговала с врагами, при нападении союзник тоже вступал в конфликт и при этом не мог находиться на вашей территории.

Возможности дипломатии вполне логично привели к появлению новых вариантов окончания игры. Ранее их было два: полное уничтожение конкурентов или полет первыми к альфе Центавра. Теперь существует множество условий победы, и комбинируя их, можно получать различные цели для своей цивилизации.

Продолжено развитие боевой системы. Ранее сражения сводились к простейшему сравнению атаки и защиты юнитов с привнесением элемента случайности (танк вполне мог проиграть древнему легиону), теперь же реалистичности стало больше. Появилось понятие дальности стрельбы и мобильности. Мотострелки контролируют большее пространство, чем мушкетеры, а размещенная на возвышенности артиллерия простреливает большее пространство. Дальнобойные орудия способны разрушать городские укрепления, уменьшая защищенность обороны. Кроме того, разработчики придумали уникальный вид юнитов — известные исторические военачальники. Возглавляя армию, они дают дополнительные бонусы к атаке и защите, а располагаясь в городе, помогают получать хорошо подготовленных бойцов с улучшенными характеристиками.



Сразу видно: удивили мы английскую королеву. Аж глаза на лоб полезли от нашей наглости. Ну ничего, пусть себе таращится, а мы тем временем Лондон захватим.

Красоту и изящество игре придадут трехмерные модели юнитов, а также анимированные лидеры наций, которых можно увидеть при встречах на высшем уровне.

На этом более-менее существенные изменения заканчиваются, и остается лишь рассказать о косметических переделках. Значительно обогащено дерево технологий, добавлены новые городские постройки, в том числе чудеса света, и, конечно же, появилось множество гражданских и военных юнитов. Самые примечательные — это современная техника, среди которой нашлось место даже российскому самолету МиГ-29. В новом обличье предстанут фаланги, колесницы, катапульты, мушкетеры и многие другие знакомые юниты.

Для графического представления новой Civilization разработан свой собственный движок. По крайней мере, так утверждается. Он во многом использует идеи игры Alpha Centauri, что означает полностью трехмерную поверхность, имеющую возвышенности и низины и за счет этого влияющую на боеспособность войск.

Красоту и изящество игре придадут трехмерные модели юнитов, а также анимированные лидеры наций, которых можно увидеть при встречах на высшем уровне. В за-



А вот этот воин в Civilization назывался хорошим таким словом «милиция». Слабенький и бестолковый, хотя можно и им одним победить всех, только маловероятно.



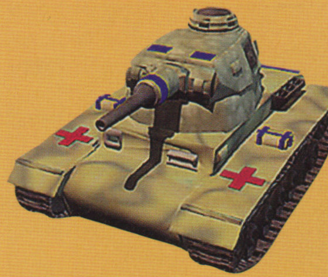
Когда появлялись мушкетеры, цивилизации, не успевшие открыть порох, могли сразу сдаваться. Преимущество огнестрельного оружия было очевидно.



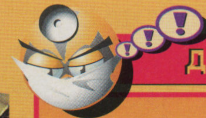
Можно заключать любые договора, меняться технологиями, золотом, юнитами, городами, картами и устраивать встречи с другими цивилизациями.

висимости от отношения к вашей цивилизации, они будут хмуриться или улыбаться, а может, орать какие-нибудь гадости. Известно, что в игре участвуют Авраам Линкольн, королева Елизавета и Мао Цзе-дун. Кто будет представлять русских, пока не известно.

Злые языки могут сказать: Сид Мейер решил с минимальными усилиями состричь еще денег со старья. Есть такое дело, но все же главным является, что хорошая игра станет еще и современной. Деньги, слава — это неважно (для нас). Мы получим старую добрую «Циву» с обновленным лицом и будем играть в нее с таким же удовольствием, как в свое время сражались за мировое господство в Civilization и Civilization II. MG



Веселенькая картинка — грозный танк с красными крестами. Этакая военизированная скорая помощь. Лучшее средство от головной боли.



ДИАГНОЗ

Ремейк лучшей игры тысячелетия (по моему скромному мнению). Кто не играл в «Цивилизацию» — не видел компьютерных игр. Третья версия известного творения Сида Мейера вполне сгодится, чтобы почувствовать себя приобщенным к великому.

Гладиаторы четвертого миллениума

Лучше умереть свободным, чем жить рабом. /Спартак/

Nexagon: The Pit

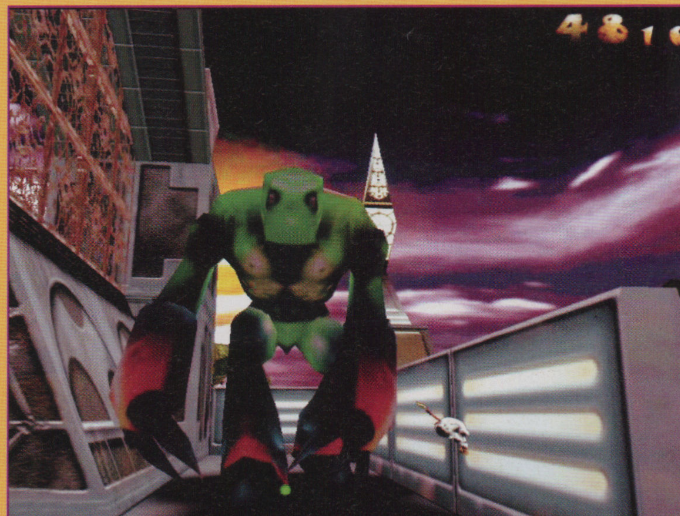
Новый фильм «Гладиатор» Ридли Скота, получивший недавно гору «оскаров», несомненно разожжет интерес страждущей общественности к древним боям на арене Колизея. Однако кто сказал, что это дела давно минувших дней? Желание «хлеба и зрелищ» неискоренимо, а посему ребята из Strategy First обещают, что когда-нибудь все вернется на круги своя. Ибо новое не что иное, как хорошо забытое старое.

Сергей Аверин aka Index

Краткая предыстория. Земля в четвертом тысячелетии становится суперпланетой, центром межгалактической торговли и общевселенским эталоном процветания. Все отбросы общества собраны на околоземной орбите в специальных криогенных тюрьмах. В одночасье правительство предоставляет шанс заключенным получить свободу, пройдя через гладиаторскую арену и оставшись победителем. Название всему этому действу — Nexagon: The Pit.

Вся фича заключается в том, что бои на арене ведутся под бурные овации многомиллионной толпы виртуальных зрителей, собранных на трибунах, жаждущих тех самых «зрелищ». Поэтому драться нужно не просто — драться нужно с воодушевлением, работать на публику.

Но обо всем по порядку. Игра представляет собой тактическую боевую стратегию в реальном времени. Соответственно, сам играющий кулаками не машет — он будет махать кулаками юнитов, которые выделены в четыре разные категории. В каждой из них имеется дешевый юнит под «пушечное мясо» и еще целый набор специализированных бойцов: строители, разведчики, тяжелые юниты и т. д. Все это выполнено в башнесносных скинах: солдаты в виде деревянных големов, пришельцы — эдакий набор жукообразных, якобы исторически достоверные боевые юниты — спецназ в кожаных жилетах и очках на пол-лица, представители же робототехники призваны воплотить на экране все безумство фантазии любителей научной фантастики. Хотя юниты не соотносятся друг с другом по внешнему виду и размерам, характеристики тщательно сбалансированы, что делает игровой процесс еще более занимательным.



Какая мерзкая гориллоподобная тварь. Однако важна не отталкивающая внешность, а отталкивающая... Вот уж и не упомню, чем же она отталкивает — рукой или ногой.

Паспорт

Nexagon: The Pit

Жанр:	3D real-time стратегия
Разработчик:	Strategy First
Издатель:	не указан
URL	http://www.strategyfirst.com
Дата выхода:	осень 2001г.





Места на арене хватит для всех. Вот вам, пожалуйста, на первом плане троечка испанских летчиков в одежде для экстремальных полярных условий и R2D2 с гаубицей наперевес.

Хотя стоп, не все еще деньги потрачены. Тот самый игровой процесс состоит не в том, чтобы положить всех штабелем и отплясать победную джигу на разлагающейся плоти противника. Есть еще так называемая Святыня, или, попросту говоря, База. Она — пристанище всех юнитов и едина на протяжении всех сражений. Используя предельно простой интерфейс редактора, святая святых вашего войска можно дополнять стенами, воротами, ловушками, средствами обороны и другими наворотами, что поможет защитить ее от нашествия напрошенных гостей, а также отремонтировать поврежденную в ходе последнего сражения экипировку. Но в первую голову защита, ибо потеряете Базу — потеряете все.



Процесс сражения дьявольски напоминает небезызвестный мегахит Sacrifice или своеобразный кровавый «футбол». Ну прямо как на матче: поле, две команды, двое «ворот» и основная цель — прорваться к этим воротам.

Процесс сражения дьявольски напоминает небезызвестный мегахит Sacrifice или своеобразный кровавый «футбол». Ну прямо как на матче: поле, две команды, двое «ворот» и основная цель — прорваться к этим воротам и засандалить любой свой юнит в «девяточку» любезно распахнувшихся дверей. А далее, аки в Sacrifice, следует осквернить Цитадель противника, так сказать, ступив грешной ногой на святую землю. В начале битвы на произвольно выбранную арену в разные углы помещаются Святыни противников, рядом с ними десантируются юниты, и битва начинается. Свистка судьи только не хватает. Учитывая умеренный объем каждой арены, время поединка сведено до минимума, что явно в лучшую сторону влияет на динамичность драки. К динамике игрового процесса стоит приплюсовать интерактивность ландшафта арены: любой тщательно разработанный план может провалиться, не знай полководец, что находится на том участке земли, куда он посылает своих воинов. А исходя из того, что арены выбираются произвольно, предугадать это практически невозможно. Однако динамика динамикой, а враг повержен, ваши войска с победными воплями врываются на территорию его Базы, круша все, что попадается на пути (вы только представьте себе: вслед за влетевшим в ворота мячом туда же влетают все 22 игрока и устраивают там буйство рыбок в садке). Миссия завершена, вы продвигаетесь на следующий уровень (стряся с обезумевшей от этого зрелища публики соответственную эффектности победы монетку) и так ажно до последней финальной бойни на необъятной арене всех времен и народов, самом Нексангене.

Все, что попадает в поле вашего зрения,— бьется, колется, рушится, дробится, рвется и т. п. Причем разрушения переходят из уровня в уровень.



Однако не стоит заблуждаться, полагая, что все настолько легко и просто! Ребята из Strategy First снабдили боевое поле коварным «туманом войны», единственными зоркими глазами в игре станут глаза юнитов: вы будете видеть только то, что видят они. Увидели врага первым — давай его мочить, не увидели — так он сзади подберется да ножичком по горлышку полоснет, и пикнуть не успеете. А потом все, что попадает в поле вашего зрения,— бьется, колется, рушится, дробится, рвется и т. п. Причем разрушения переходят из уровня в уровень, следовательно, в последующих боях на одной и той же карте ландшафт будет становиться более сложным. И наконец, не забывайте об интерактивной публике, даже если она затихла в ожидании развязки. Чем привлекательней База, тем выше ваша оценка у населения. К примеру, можно украсить



Ну разве это База? Это прямо какой-то султанский дворец! Только охранники позеленели чего-то — от испуга, наверное (никогда фотовспышки не видели).





Ну какой голем, пусть он трижды гигант, устоит против такого танка? Учитывая то, что будет периодически получать уколы пары муравьев в филейную область.

дворик зелеными насаждениями (довольно не дешевыми, надо сказать), а то и плакатом одного из ваших бойцов в эффектной атакующей позе № 12. И наплевать, что его после этой позы размажут, как блин по сковородке. Главное — все увидят, каким он был крутым челом, а значит, денежки ручейком польются в соответствующий карманчик. Таким образом, роль камикадзе в конечном итоге достигнута, и его имя будет вечно жить в памяти потомков.

В общем и целом, с учетом обещаемого разработчиками графического, звукового и многопользовательского оформления, игрушка обещает стать очередной весьма неплохой версией боевой стратегии в реальном времени. Интересно, как это будет выполнено в трех измерениях. Очень интересно. Настолько, что стоит посмотреть. MG



ДИАГНОЗ

Наверное, сейчас сложно придумать что-то новое по жанру в мире компьютерных игр... Что ж, будем наслаждаться чем-то новым, что, по словам людей знающих, не что иное, как «хорошо забытое старое». Хотя Sacrifice еще вроде и забыть не успели. И если Nexagon будет серьезно от него отличаться, я только порадуюсь за Strategy First.

Темная история

Zulu War



Виктор Расстрыгин
(rasst@yahoo.com)

Сегодня мы с вами поговорим об истории, географии и чернокожем населении. Как совсем недавно подрастающее поколение получало глубокие знания по различным предметам, посещая кинотеатры или просиживая часы напролет у телевизора, точно так же теперь оно обогащается интересной, но в основном ненужной информацией благодаря компьютерным играм. То есть налицо технический прогресс, плоды которого, в частности, представлены игрой Zulu War.

Родина этого примечательного проекта — далекая Южная Африка. Тамошний разработчик Twiltyt Productions решил заполнить неосведомленные головы жителей остальной части мира подробностями южноафриканской истории и для начала выбрал войну между английскими колонизаторами и коренными жителями черного континента, зулусами.

Как известно из другой всеми любимой игры — Civilization Сида Мейера, зулусы задолго до прихода европейцев создали довольно-таки приличную цивилизацию и, видимо, благодаря своему высокоразвитому состоянию смогли противостоять захватчикам, расстроив все их честолюбивые планы. Как именно им удалось с помощью примитивных копий, луков и щитов победить обладающих смертоносными ружьями англичан, и расскажет в деталях Zulu War.

Для игры выбран ставший в последнее время не слишком популяр-



Англичан становится все меньше, а зулусы не кончаются. История уже написана, и поменять ее сложно, поэтому не будем отвлекаться на войну, а полюбуемся облаками на африканском небе.

Паспорт

Zulu War

Жанр:	стратегия
Разработчик:	Twilyt Productions
Издатель:	Twilyt Productions
URL	http://www.twilyt.com
Дата выхода:	ноябрь 2001 г.







«Смешались в кучу кони, люди...» Не видно большой разницы между битвой при Исандване и Бородино. Кстати, в этом случае зулусы соответствуют русской армии...



Пращи, копья, луки и стрелы — вот и все, что остановило нашествие англичан. А еще большое желание победить и неожиданность безрассудного и, казалось бы, бесполезного сопротивления.



Британский солдат вряд ли согласился бы участвовать в войне с зулусами, если бы знал, чем она кончится.

ным жанр пошаговой стратегии. Это позволило сосредоточить усилия не на скорости выполнения действий, а на деталировке и масштабности. Количество юнитов, участвующих в сражении, может достигать 30 тысяч: вполне вероятно, это число соответствует историческому, и разыгрывать битвы можно будет в полном соответствии с действительностью. С не меньшей легкостью игрокам удастся перейти на более низкий уровень управления и провести небольшую операцию, используя всего несколько бойцов.

В каждом сражении для игры доступна любая сторона, и хотя по сценарию победитель определен однозначно, можно попытаться изменить ход истории и привести к победе противоположную сторону. Кроме этого, можно попробовать различные уровни сложности и поменять стартовые параметры, чтобы понять, где проигравшая армия допустила ошибку и что могло бы ей помочь.

Управление войсками осуществляется с помощью удобного стратегического интерфейса. Кроме возможности отдавать обычные команды, он позволяет строить свои отряды в нужные формации, а это, в свою очередь, может стать решающим фактором при столкновении с неприятелем.

Характеристики бойцов включают в себя моральное состояние, усталость, уровень здоровья, а также визуальные возможности, зависящие от погоды и рельефа. Несмотря на пошаговый режим, в игре реализованы реалистичное состояние атмосферы и смена дня и ночи. Это вводит еще несколько важных стратегических параметров, которые нужно учитывать при планировании своих действий, например во время дождя твердая земля раскисает, и атакующие силы резко теряют в скорости.

Рельеф местности взят с натуры и воспроизводит условия, существовавшие во время настоящей битвы. Заодно с приобретением военного опыта можно познать природу Южной Африки и полюбоваться экзотическими ландшафтами не сходя с места. Правда, зверей не обещают, но где вы видели их посреди поля боя?

Игра крайне нетребовательна к компьютеру. Для ее работы требуется Pentium 133 и 32 Мбайт памяти. Это объясняется как пошаговым режимом, так и упрощенной графикой. Основной упор сделан на историческую точность, и именно ей подчинены все остальные моменты. Можете считать это предостережением — игра явно не рассчитана на массового игрока.

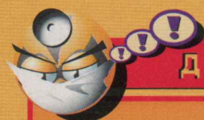


Несмотря на пошаговый режим, в игре реализованы реалистичное состояние атмосферы и смена дня и ночи. Это вводит еще несколько важных стратегических параметров, которые нужно учитывать при планировании своих действий.

Тем не менее в Zulu War нашлось место и для многопользовательского режима. Играть можно через локальную сеть или Internet. Также обещана организация специальной системы учета достижений, которая позволит сравнить свои успехи с достижениями других участников виртуальных сражений.

В версии, которая должна появиться в ноябре, предполагается представить две значительные битвы — Isandwana и Rorke's Drift. Они разбиты на несколько частей, каждая из которых является ключевым эпизодом и влияет на общий исход сражения. Пройдя их, вы получите полное представление об этих исторических событиях, а чуть позже сможете попробовать себя в других битвах, которые будут выпущены дополнительно. Также всегда остается возможность играть в сценарии собственного сочинения, количество которых зависит только от вашей фантазии.

По общему впечатлению, Zulu War соответствует уровню наших отечественных проектов: то же стремление к исторической достоверности, такой же не слишком высокий уровень реализации и схожая ориентировка на местный рынок. Конечно, хитом здесь и не пахнет, но, по крайней мере, имеется высокий образовательный потенциал. А также неизвестно откуда возникло подозрительное желание увидеть финальный результат. MG



ДИАГНОЗ

Оказывается, компьютерные игры делают не только в России, но и в Южной Африке. И вполне естественно, что рассказывают они о малоизвестных широким массам событиях, происходивших в этом далеком государстве в недалеком прошлом. А в результате получается пошаговая стратегия про войну англичан с зулусами.



Зулусы наступают неровными рядами на позиции английских стрелков. И все вроде бы в пользу англичан, но почему-то именно они оказываются поверженными, а дерзкие негры пляшут свои ритуальные пляски над их безжизненными телами.

Получи, террорист, гранату!

Global Operations

«Бомба! Бомба!» Ну где-то же она должна быть? Надо искать, а то ведь рванет! Времени не остается! Ты кто? Террорист? Ну вот тебе, террорист, патрон. Лучше сразу умирай, а то ведь они, патроны, дорогие, по два бакса, как один ковбой говорил, так что падай. Падай! Блин, пока я тебя тут убивал, время прошло... А что это там тикает? Оптыть... Ложииись!

Max von BULL dozer

Понятно, о чем речь? Хм... Что это я? Наверное, многие фанаты жанра экшн уже кидают обмотанные пулеметными лентами пальцы со словами: «Да такого добра кругом пруд пруди!» Ну... в общем, да. Хорошо, не мудрствуя лукаво, поясню. Речь идет об игре Counter Strike, которая, появившись не так давно, стала довольно популярной, по крайней мере, в кругу моих многочисленных знакомых. Да, продолжи я и дальше на таком среднечайниковом уровне, меня же геймеры горелой пиццей и пивными банками закидают... Хорошо, перехожу сразу к делу.

Упомянутый «Контрудар» вызывал смешанные эмоции. От откровенной скуки до яростного, почти берсеркерского восторга. При виде сероватых пейзажей уровней иногда становилось как-то тоскливо, но когда появлялся террорист, я забывал смотреть на небо и гнался за гадом, подлавливая его из-за всяческих ящиков и прочего металлолома. И лишь гораздо позже я осознал, что вся прелесть игры заключается в ее сетевом варианте. И тогда-то понеслась...

А теперь, уважаемые читатели, мне предстоит описать тематическое продолжение «Контрудара»,— «Глобальные операции», приход которой раздувается производителями до невообразимых размеров. Пользуясь тем, что уже одно имя предшественницы с некоторых пор вызывает священный трепет в сердцах командных игроков, а также добавляя некоторую ненавязчивую рекламу, строители добились того, что их постройка умудрилась-таки догнать старых монстров-ветеранов DOOM и Quake, а потом, хорошенько поднатужившись, вылезти вперед, да еще и вознести свой жанр, team shooter, на не последнюю ступень игрового Олимпа. Однако чуть позже перед ними встала задачка совсем не из легких — переплюнуть свое гордое детище. И хотя мишн казалась импоссибл, крепкие мужики из Barking Dog Studios принялись за дело.



Глядя на выражение лица этого коммандос, я все понял. Кто-то украл у него носовой платок. Вы глядите, сейчас ведь заплачет... А за пушку-то как судорожно хватается!

«Операции» рассчитываются полностью на сетевую/командную игру. Это, конечно, совсем не означает, что в одиночку поиграть не получится. Напротив, AI ботов обрабатывается столь серьезно, что зреет здоровая перспектива замены в одиночной игре своих соратников по сети на ботов, которые будут из кожи вон лезть, чтобы не уступать живым игрокам. Но основной прелестью игры будет все-таки мультиплеер.

Сжимающего потные от нетерпения ладони игрока, который предвкушает ощущение твердого и непослушного ствола автомата, ожидает 16 разных карт.

Сжимающего потные от нетерпения ладони игрока, который предвкушает ощущение твердого и непослушного ствола автомата, ожидает 16 разных карт. Под словом «разные» я подразумеваю «абсолютно различные». Это будут, во-первых, разные места (Колумбия, Шри-Ланка и т. п.), во-вторых, разные задания, а в-третьих,— разный дизайн. (Что они хотят этим сказать — не знаю.) До выхода еще долго, так что, может, появятся еще и «в-четвертых», и «в-пятых» и т. п. Разработчики рассыпаются в заявлениях, что старались, стараются и будут стараться сделать уровни максимально реалистичными, обещая, что их Колумбия настолько похожа именно на Колумбию, что там, вынося наркодельцов, вполне возможно будет встретить какого-нибудь Хуана Вальдеза и помахать ему ручкой.

Паспорт

Global Operations
Жанр: action
Разработчик: Crave Entertainment
Издатель: Barking Dog Studios

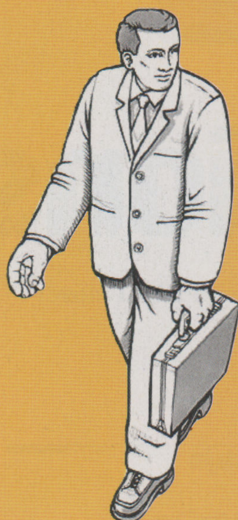

www.cravegames.com
Дата выхода: конец 2001 г.



Ну, судя по всему, это и есть тот самый щуплый мальчик-снайпер, который пулемет в руках не удержит. Зато с винтовкой у него получается хорошо-о-о...

На каждом уровне ожидается своя цель. Как уже привычные освобождения заложников, так и что-нибудь новое. Производители хитро намекают на то, что они намерены также использовать какие-то принципиально новые идеи вкупе с сильным извращением некоторых





Во всех стычках спецов и террористов виноваты такие вот господа с дипломатами. Одни должны их брать в заложники, другие — освобождать... Неужто непонятно?

старых. В качестве примера приводится такой вариант, когда одной команде надлежит переправить некого VIP к месту назначения, а другой — этого самого ВИПа убрать.

Несмотря на то что предыдущий абзац не вызвал у меня доверия, следующее обещание разработчиков меня заинтриговало. Внешний вид команд, по их словам, будет зависеть от области, в которой эта команда действует! Например в Перу вы будете управлять перуанскими спецназовцами, а террористы — соответствовать своим видом гордым перуанским борцам за освобождение китайских зябликов. Разнообразие видов и типов тел приводит к тому, что в игре будет по крайней мере 192 (!) варианта внешнего вида. Почему-то так вспомнились незабвенные The Sims... Эта дикая аналогия подкрепляется еще и тем, что по принципу идеальной семьи все деньги, полученные за выполнение опасных Operations, будут Global'но складываться в общую копилку команды. Видимо, таким образом рассчитывается поднять интерес к игре с живыми партнерами — кому интересно делить получку с какими-то там ботами?! Тем более что если кто-то умирает, то он перед возрождением экипируется за счет этой самой общей казны. Чтобы какой-то там двоичный код на мои кровно заработанные бабки себе одежку и вооружение покупал? Не дам. Вот живому партнеру — ничего не жалко.

Также для стимуляции желания поиграть в команде добавлена одна интересная и примечательная должность — intelligence officer, так сказать, офицер-координатор, который, аки недремлющее око, все видит и все знает. Иными словами, эта личность, сидя за большим командирским пультом, может видеть все, что происходит на карте, обозревать всяческое шевеление противника и давать ценные советы. Естественное «но», которое из этого вытекает, поняли, думаю, уже все. Координатор не может принимать личное и непосредственное участие в боевых действиях.



Для стимуляции желания поиграть в команде добавлена одна интересная должность — intelligence officer, так сказать, офицер-координатор, который, аки недремлющее око, все видит и все знает.



Вот то ли дело террорист! Весь из себя страшный, как им, террористам, и положено. Я передумал. Коммандос плакал не из-за какого-то платка, просто он террориста увидел.



Стойте, стойте, слабонервные! Не выдирайте с треском картинку и не заклеивайте ее изолентой! Это не мумии из приевшихся ужастиков, а всего лишь маскирующиеся террористы!

Ну а другие должности уже знакомы. Это сложившиеся, кажется, со времен еще Team Fortress (ну чайник я, чайник, может, ошибаюсь) снайпер, тяжелый боевик (heavy gunner), разведчик, подрывник и, конечно, медик. Специализации этих бравых парней не будут узки. Например, хотя снайпер при закупке вооружения сможет приобрести только оружие, относящееся к разряду снайперских винтовок, во время самого действия он легко сумеет подобрать какой-нибудь роторный пулемет. Тем не менее баланс будет соблюдаться, и, когда наш вооруженный эдаким бегемотом снайпер попытается из него пальнуть, вес и отдача оружия возьмут свое — будет о-о-очень трудно даже прицелиться. Снайперы в игре сделаны не очень сильными, зато весьма ловкими. Так что, бросив, наконец, неподъемного оружейного динозавра, киллер сможет вновь схватить свою винтовку и огородами пробраться в удобную для его специальности позицию, дабы оттуда укладывать врагов единицами... многочисленными единицами.

Для особо требовательных геймеров к игре будет прилагаться специальный ящик с инструментами, которые позволят строить собственные уровни и создавать миссии. Разработчики даже подумывают напрячься чуть посильнее и создать в этом ящике специальный молоток, который позволит редактировать даже виды тел самих игроков. Ну это уж точно The Sims в виде 3D-шутера.

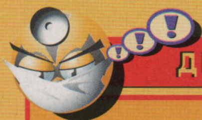


Вот он, чей вид сжимает сердце фана, вот он, стрельнешь — в полметра рана... Короче, в мире нет надежнее шотгана. А так выглядит его модель в «Операциях».

Что я могу сказать в заключение? Посмотрим. Подождем. Дабы не тратить еще многие килобайты текста, я опустил множество бонусов, которые обещают нам разработчики, но если хотя бы то, что я осветил здесь, в этом обзоре, правда, то это, пожалуй, заслуживает того, чтобы поселиться в сердцах игроков и на винчестерах их компьютеров. MG



Вот, к примеру, сейчас. Сидит он себе в каком-нибудь укрытии типа ниши и ждет, когда же из той симпатичной подворотни кто-нибудь уголовный вылезет.



Фанаты командных стрелялок могут рассчитывать на большой подарок к концу текущего года. «Глобальные операции», похоже, намерены обладать всем, чего только могут пожелать упомянутые фанаты и даже сверх того. Однако лучше настроиться на худшее. А то еще сглазим...

Баал должен умереть

Diablo II: Lord of Destruction



Окончание Diablo II не оставляло повода для сомнений, будет ли продолжение этого сверхудачного сериала. Демон Baal избежал незавидной участи своих братьев Diablo и Mephisto, и его обязательно нужно разыскать и уничтожить. Blizzard решил не откладывать это жизненно важное мероприятие на потом и уже в мае обещает порадовать нас дополнением в игре Diablo II: Lord of Destruction.

Виктор Расстрыгин
(rasst@yahoo.com)

Новое задание появится в виде пятого акта, который добавится к существующим четырем. Попасть в него смогут персонажи, ранее закончившие игру, так что проходить все по новой не обязательно.

Пятый акт — земли варваров Barbarian Highlands, в которых находится важный кусок камня под названием World Stone. Только ему наш мир обязан тем, что ни ангелы, ни бесы не поработили его окончательно, а только изредка устраивают свои неприятные набеги. Baal решил взять этот камень под свою опеку, и не требуется объяснять, какие неприятности ожидают всех живущих, если ему это удастся. Перейти в новый акт поможет Natalya из третьего акта, наконец-то раскрывшая свое предназначение.

В оригинальном Diablo II весь мир замирал, когда игрок уходил с полей сражений. Это было неестественно, поэтому в продолжении ситуация иная. Пока игрок отдыхает или просто стоит в сторонке, вокруг продолжается бой. Местные жители — варвары — гоняют пришлую нечисть, не желая подчиняться властителю ада.



Одновременно монстры чуть-чуть поумнели. Появилась этакая иерархия: группы врагов может возглавлять командир-интеллектуал, умеющий отправлять своих подчиненных в атаку всей толпой. Это может создать проблемы для некоторых классов персонажей, другим же будет только на руку: экспы в единицу времени придет больше.

К ставшему уже привычным набору порождений тьмы и приспешников зла добавлены новые ужасные создания. Билл Ропир, лидер проекта, особо выделил Dragon Razor с толпой беспрекословно подчиняющейся ему мелочи и Reanimated Horde, которые похожи на обычных мертвецов, но оживают на один раз больше. Полный список новых врагов весьма значителен, хотя в большинстве своем состоит из вариаций на тему старых монстров.

Появится и много новых вещей. Будут добавлены специальные

Паспорт

Diablo II: Lord of Destruction
Жанр: action RPG
Разработчик: Blizzard North
Издатель: Blizzard Entertainment
URL http://www.blizzard.com/
Дата выхода: май 2001 г.



Кто еще не купил нормальную лицензионную коробку Diablo II и не играл в battle.net — у вас появился шанс. Игра не будет требовать исходной версии Diablo II.



Тоже мне — друид! Заблудился в лесу, хотя должен знать его как свои пять пальцев. Нет, неправильный это персонаж, совсем неправильный...



Не знаю, насколько хорош медведь в бою, но выглядит он замечательно! Только ради того, чтобы увидеть, его стоит вызвать.



Новые заклинания — это новые красивые эффекты. Вот такую интересную картинку может наколдовать женщина-убийца.











предметы, которые смогут носить персонажи строго определенного класса. Придуман новый тип оружия — для рукопашного боя. К нему относятся различные кастеты, когти, крюки и тому подобное. Увеличится число слотов для камней, проще станет собирать наборы, а также, вероятно, будут введены руны, с помощью которых можно придавать оружию необходимые магические свойства.

Но главное — появится два новых класса: Assassin (убийца) и Druid (друид).

Убийцы (они, кстати, женщины) изначально занимались отловом коррумпированных магов — тех, которых сманили на темную сторону. Чтобы самим не попасть под влияние зла, убийцы совершенствовали свое тело и разум, поэтому предпочитают сражаться голыми руками, а магию применяют психическую.



Друиды никогда не сражаются в одиночку. Если люди поддерживать не хотят, всегда можно позвать волков или других помощников.

Приятные глазу зимние пейзажи. Наконец-то выбрались из душных джунглей и иссушающих пустынь в нормальный северный климат. Правда, когда долго на одном месте стоишь, становится холодно.

Используемое оружие — для рукопашного боя, которое, скорее, усиливает удары рук и ног, чем само наносит повреждения. Навыки делятся на несколько групп: усиливающие удары, отравляющие, построение ловушек, психические атаки и скрывающие от врагов — дымовые завесы, ослепление и невидимость.



Придуман новый тип оружия — для рукопашного боя. К нему относятся различные кастеты, когти, крюки и тому подобное.

Друиды относятся к мужскому полу. В наше время они состояли бы в партии «зеленых», так любят природу и диких зверей. Дикие звери их тоже любят, и вовсе не в гастрономическом смысле. Магия друидов помогла им подчинить себе стихии, а также дала способность вызывать диких животных и самим в них превращаться. Но как ни парадоксально, одежда друидов — звериные шкуры, которые только они и могут носить.

Среди прочего друидам доступны заклинания обращения в птиц, так что они должны уметь летать. Это более продвинутое заклинание, чем прыжок варвара или телепортация волшебницы, и будем надеяться, с его помощью удастся залететь в такие места, куда другие персонажи никогда не доберутся.

Друид и убийца, чтобы попасть в пятый акт, будут вынуждены проходить всю игру, так что в чемто это менее интересно, чем продолжить приключения со старым раскачанным героем. Но новые навыки могут оказаться весьма полезными, так что все их нужно попробовать в деле.

Кто еще не купил нормальную лицензионную коробку Diablo II и не играл в battle.net — у вас появился шанс. Игра не будет требовать исходной версии Diablo II, а через Internet разбираться с монстрами гораздо интереснее и веселее. Игра в команде, когда вклад каждого многократно увеличивает боеспособность отряда, ни в какое сравнение не идет с одиночным прохождением. Да и заполучить хорошие вещи гораздо проще, если ими обмениваться. Diablo II: Lord of Destruction — один из немногих случаев, когда даже из России можно наслаждаться онлайновой игрой, поэтому не упускайте этой возможности. MG





Как и раньше, в игре присутствуют масштабные сражения с огненными вспышками и кровавыми брызгами. А когда воюет несколько игроков, зрелище еще более впечатляющее.



ДИАГНОЗ

Продолжение Diablo II. Пришло время расставить точки над «ё» и обломать рога всем демонам. Чудом спасшийся Баал собирается выпустить в наш мир полчища адских монстров, и только один из шести героев может ему помешать. В комплект также входят убийства Диабло и Мефисто.

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Заварушка в астероидах

O.R.B.



Если в нашей бесконечной вселенной встретятся две расы, они обязательно начнут войну за территорию — таков неписаный закон космических стратегий. Иначе не было бы этих игр в природе, и мы бы не смогли стать великими космическими флотоводцами. Но правило работает, и время от времени появляется очередной проект, рассказывающий о безжалостном уничтожении одними инопланетянами других. Подчиняясь желаниям геймеров, Strategy First выпускает игру O.R.B., которая представляет две новые жертвы этого вечного процесса.

Виктор Расстрыгин (rasst@yahoo.com)

Паспорт

O.R.B.

Жанр:	стратегия
Разработчик:	Strategy First
Издатель:	Strategy First
URL	http://www.o-r-b.com
Дата выхода:	май 2001 г.

Две расы — это непривычно мало для стратегии реального времени, обычно участников конфликта бывает гораздо больше. Но зато это совершенно непохожие по своим военным принципам, технологии и культуре сообщества, хотя и способные многому научиться друг от друга. Однако мирное сосуществование оказалось для них невозможным, и получилось так по неудачному стечению обстоятельств.

Мир, в котором разворачиваются описываемые события,— далекая планетарная система Алдус. Две планеты в ней обитаемы, называются они Малус и Алиссия. Живут на них соответственно малусы и алиссиане.

Алиссиане — раса миролюбивая, счастье они находят в научном поиске и внутреннем самосовершенствовании. Их родная планета прекрасна и плодородна, видимо, поэтому они такие добрые и получились. Но это не значит, что мир и спокойствие царили на Алиссии вечно: в истории планеты были и междоусобные войны, и кровавые революции, и прочие вооруженные столкновения. Так что по военной части это общество укомплектовано совсем не плохо, тем более что развитие науки и техники тому способствует.

Малусам досталась планета скупая и скучная. Чтобы существовать в подобном мире, потребовалась жесткая дисциплина, приведшая в конце концов к возникновению глобального милитаристического государства. Воинская доблесть у малусов стоит превыше всего, и умереть, отстаивая величие своей расы, мечтает каждый житель планеты. Понятно, что, узнав о существовании рядом с собой соседей, малусы восприняли это как личное оскорбление и немедленно приступили к нейтрализации новоиспеченных врагов.

История контакта, а потом и конфликта двух этих миров насчитывает более полутора веков. Вечные искатели приключений на свою голову, алиссиане в конце концов обнаружили Малус и выслали на эту планету свой зонд с приветствием. Получатели сочли этот жест доброй воли за демонстрацию превосходства и намек сдаться сразу. В ответ была ускорена разработка вооруженных космических кораблей. Прознав о таких приготовлениях, алиссиане очень удивились и на всякий случай тоже заложили свой военный флот.

Вскоре малусам представилась возможность объяснить алиссианам,

Интерфейс сделан максимально незаметным, чтобы не загромождать игровую зону и давать полноценный обзор. Кроме этого, он позволяет проводить со своим флотом различные манипуляции.



Транспорт с грузом возвращается на родную планету. Пока все спокойно, но в любой момент из тени астероида может появиться враг и устроить кучу неприятностей.



Ядовито-зеленая подсветка выдает неприятельский транспорт. Сейчас доблестное звено наших истребителей объяснит ему, что не стоит в военное время улетать далеко от своей базы.





Похоже на космическую верфь. Отсюда выходят новые корабли и отправляются бороздить безвоздушное пространство открытого космоса.



А вот и враги появились. Сидели где-то, выжидали, теперь стройными рядами пошли в атаку. Думают, мы их не ждем, и жестоко в этом ошибаются.



Дерево технологий в игре для каждой расы уникально и не повторяется. Именно этим объясняется интерес к кораблям противника: с них можно добывать такие сведения, которые собственными силами никогда не получить.

кто в системе хозяин: произошла небольшая стычка, в результате которой безобидный алиссианский корабль был сбит. Малусы, в соответствии со своими традициями считавшие это «сражение» ритуальной дуэлью, с древних времен определявшей победителя в войне, уже собирались объявить о переходе системы Алдус под их полный контроль, но на Алиссии почему-то никто становиться рабом не захотел, и началась полномасштабная космическая война. Кто победит, предстоит определить игроку.

Война расходует большое количество ресурсов. Основной их источник для обеих сторон — астероидный пояс, вращающийся вокруг Малдуса и Алиссии. Чтобы получать необходимые для промышленности минералы, на болтающихся в космосе скалистых обломках нужно строить добывающие заводы, которые по-английски называются O.R.B., а раз в честь них назвали игру, то это ее самая главная часть. Контроль над ресурсами — путь к победе.

Заводы выскребают все ценное, что есть в астероиде, заметно видоизменяя его форму и уменьшая в размерах. После этого на остатках можно построить наблюдательный пункт, военную базу или тайное укрытие, чтобы сдерживать вражеские силы от вторжения на свою территорию. Хитрость игры заключается в том, что астероидное кольцо постоянно находится в движении, и спустя некоторое время новая постройка может оказаться в глубоком тылу неприятеля. Это важный момент, ведь правильно рассчитанная атака может надолго парализовать экономику противника. И в то же время попавшая в блокаду база будет неудачным вложением средств, так что придется хорошенько подумать, стоит ли ее защищать или проще сдать без боя.

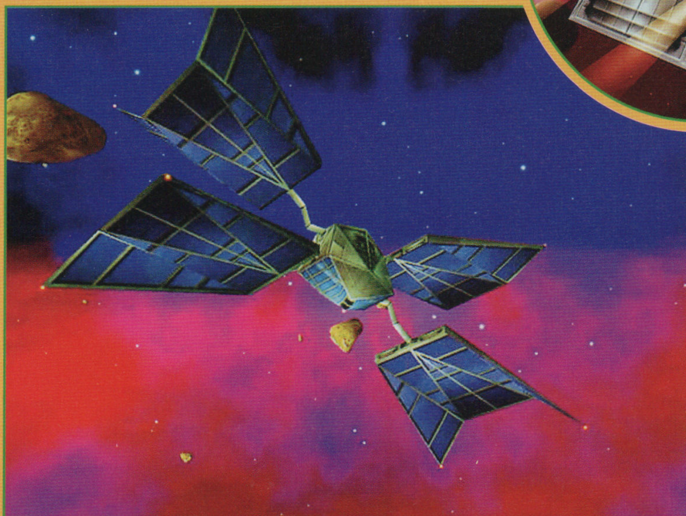
Космический флот — более мобильные силы — состоит из пяти классов кораблей. Первый, самый большой и самый бесполезный в бою — космическая станция. Она висит на орбите родной планеты и занимается постройкой и модернизацией кораблей, а также научными исследованиями.

Второй класс — большие корабли. Это боевые крейсеры, несущие на борту кучу пушек и людей, обладающие мощной энергетической защитой, крепкой броней и стоящие астрономические суммы денег.

Третий класс — основные корабли, обычно и решающие большинство возникающих межрасовых вопросов. Это эсминцы, корветы, транспортные шаттлы, ремонтники



Честно говоря, я и сам не представляю, что это за ветряная мельница и почему она болтается в космосе. Наверное, какой-то сверхсекретный объект, раз даже мне про него ничего не рассказали.





и прочие средние боевые единицы. Их сила в высокой скорости и чувствительной огневой мощи, если стрелять сразу с нескольких бортов.

Четвертый класс состоит из специальных аппаратов, на которых к обездвиженным кораблям противника пристыковываются штурмовики и производят зачистку внутренних помещений. После таких операций в руки ученых попадают образцы секретной вражеской техники.

И, наконец, пятый класс, в который попали мелкие истребители. Но в них заключена не меньшая сила, чем в других кораблях флота. В бою может участвовать до двенадцати звеньев, каждое под командованием космолетчика с собственным именем и характером. Эти герои набираются в бою опыта и могут быть взяты на очередную миссию, тогда как остальной накопленный флот теряется безвозвратно.

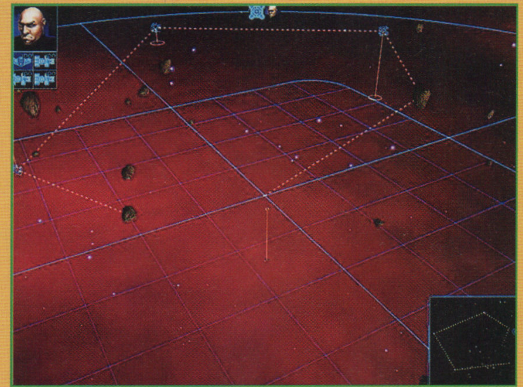
Я вскользь упоминал уже о научных разработках и возможности изучать секретную технику врага, теперь остановлюсь на этом моменте подробнее. Дерево технологий в игре для каждой расы уникально и не повторяется. Именно этим объясняется интерес к кораблям противника: с них можно добывать такие сведения, которые собственными силами никогда не получить. Поэтому не стоит громить все и вся, если есть вероятность выучить что-то новенькое.

Кроме того, некая высокоразвитая, но, как обычно, давно исчезнувшая цивилизация позаботилась о том, чтобы на местных астероидах появилось множество полезных артефактов, оставшихся в наследство будущим жителям галактики. Эти артефакты нужно собирать и тщательнейшим образом изучать.

Игра разделена на миссии и позволяет последовательно решать задачи, ведущие к окончательному превосходству расы игрока над расой компьютера и счастливому завершению унификации мира. Задания, которые приходится выполнять, на сходных этапах противостояния могут совпасть для обеих сторон, но специфика рас приводит к тому, что способы достижения цели получаются различными. Малусы берут числом, алиссиане — умением, и вопреки известному утверждению обе тактики хороши.

В графическом плане O.R.B. нельзя назвать шедевром изобразительного искусства, но необходимая функциональность присутствует. Выполненная в 3D игра дает полную свободу передвижения для кораблей и обеспечивает возможность атаковать врага с любого направления.

Для любителей цветастого космоса в игре есть на что посмотреть. Пустота непонятным образом излучает множество цветов, сливающихся в яркий фон, на котором повсюду разбросаны астероиды, кроме всего прочего помогающие ориентироваться в трехмерном пространстве. Из особых достоинств следует отметить, что на корпусах кораблей отражаются все произведенные апгрейды, аналогично тому, как в ролевых играх персонаж менял вид от надетой на него брони.



Вот так можно задавать маршрут корабля: от астероида к астероиду, от одной точки в пространстве к другой.



Еще одна партия долгожданной руды через несколько минут отправится на орбитальную базу. А астероид станет на несколько тонн легче.



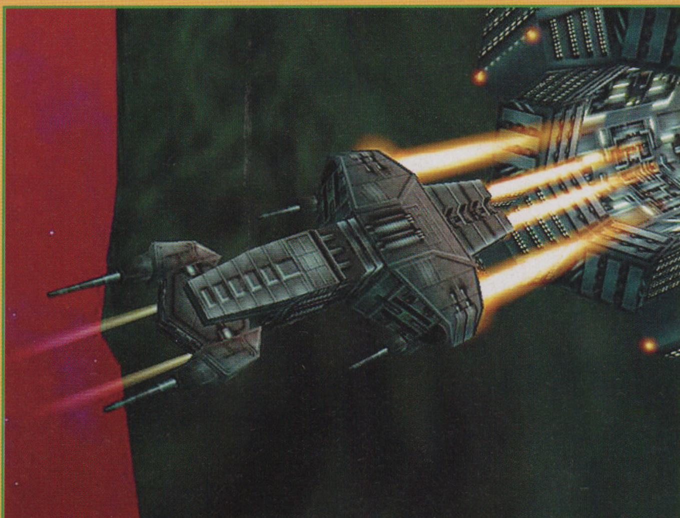
Чтобы получать необходимые для промышленности минералы, на болтающихся в космосе скалистых обломках нужно строить добывающие заводы, которые по-английски называются O.R.B.

Интерфейс сделан максимально незаметным, чтобы не загромождать игровую зону и давать полноценный обзор. Кроме этого, он позволяет проводить со своим флотом различные манипуляции, например, формируя выгодное построение, которое можно задавать и вручную, а потом автоматически использовать.

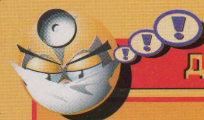
Поведение кораблей в бою задается также подробным образом. Общее указание имеет три состояния: пассивное, нейтральное или агрессивное. К этому добавляется возможность атаковать определенные типы кораблей определенным оружием с определенным распределением энергии на пушки, щиты или двигатели.

Для нескольких игроков имеется поддержка сети. Одновременно воевать может до восьми человек, но им придется объединиться в две команды, поскольку доступны лишь две расы. Каждому игроку под командование попадает часть флота, и исход всей кампании зависит от слаженных действий в команде.

Более четырех лет идет разработка O.R.B., и пора бы ей уже выйти. Времени на исправления и доводку было достаточно, так что можно надеяться на хороший результат. Так ли это будет или нет совсем скоро станет известно, а пока будем ждать и надеяться. MG



Эсминец вылетел на задание. Скоро его капитан рапортует об успешном уничтожении вражеского конвоя и с триумфом вернется на базу.



ДИАГНОЗ

Космическая стратегия в реальном времени и трехмерном виде — настоящий современный проект. Много новых идей отличают его от предшественников, но самое главное — в игре можно кататься на астероидах!

Готовые решения для образования на базе компьютеров TEEN

Класс информатики

Полностью укомплектованный и готовый к работе компьютерный класс, построенный на основе базовой модели компьютера образовательной серии TEEN. Класс комплектуется необходимым (определяется заказчиком) количеством компьютеров, периферийными устройствами, сетевым оборудованием и программным обеспечением. Поставка оборудования, его монтаж, подключение и тестирование включены в стоимость класса. Мы рекомендуем вам приобрести также небольшой сервер для создания в классе компьютерной локальной сети с архитектурой клиент/сервер.

Творческая студия

Типовое решение на основе базовой модели компьютера образовательной серии TEEN, которое содержит расширенный комплект периферийных устройств и программного обеспечения. Данное решение обладает значительно большей функциональностью по сравнению с базовым комплектом. Вы сможете выполнять такие творческие задачи, как выпуск школьной стенгазеты, издание своих школьных журналов, освоите процесс компьютерного рисования и обработки изображения, научитесь работать со звуком, сможете делать свои собственные презентации и слайд–шоу, которые при желании озвучите своими собственными звуковыми образами. Возможности здесь ограничиваются только вашей собственной фантазией.

Естественно–научная лаборатория

Типовое решение, состоящее из базовой модели компьютера образовательной серии TEEN, конструктора LEGO Dacta и необходимого программного обеспечения. Применение этого решения в школьном образовательном процессе позволит вам в простой, наглядной и увлекательной форме проводить обучение основным навыкам объектного программирования с немедленной, наглядной демонстрацией на программируемых объектах результатов работы. Из известных дополнительных устройств в комплект может быть включен микроскоп INTEL.

Коктейль



Tequila sunrise

Стакан: хайболл

Компоненты:

Текила Sausa — 50 мл;

Апельсиновый сок — 100 мл;

Grenadine — 10 мл.

Украшения: долька апельсина



Настоящий игрок — этот тот, кто не останавливается на достигнутом, продолжает постоянно повышать свой уровень и ищет все более и более серьезных оппонентов. Но что ему останется делать, если в один прекрасный момент все резервы, заложенные в основу практикуемой им игры, окажутся исчерпанными? Выход один — искать для себя более сложную игру. Далеко ходить не придется — Wizards of the Coast в своем стремлении навсегда остаться бессменным лидером на рынке карточных игр в свое время приступила к выпуску целой серии на-

Legend of the

Lady Alice

Принципы игры

Из-за своей жесткой сюжетной привязки Legend of the Five Rings не столь универсальна, как M:TG. Играющие не оперируют широким набором полуабстрактных заклинаний и существ. Напротив, вам придется испытать на себе, каково жилось феодальным военачальникам фантастических средневеково-дальневосточных империй. Потому как именно эту роль и приходится отыгрывать каждому из игроков.

В принципе разделение игровых карт по клановой принадлежности не имеет ничего общего с классическим пятиколором Magic: The Gathering, в основе которого лежат, как известно, базовые идеи современной американской политологии и социологии. Нет, отличия между кланами в Legend of the Five Rings более прозрачны. Одни из них опираются на сильную экономику (быстрое развитие), другие — на военную мощь (beatdown), третьи — на массовое применение колдовских сил... Однако это, скорее, побочные признаки той или иной колоды, но не определяющая часть стратегии игрока.

В любом случае игроку придется уделять внимание как своим собственным земельным владениям, охраняя и укрепляя их от атак противника, так и рекрутированию мощных армий для защиты своего удела и разорения вражеских. Остальное — детали. Может быть, именно благодаря этому Legend of the Five Rings и поддерживает практически идеальный баланс между самыми разными колодами.

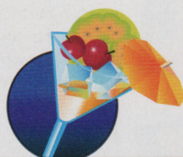


Пути к победе

Строго говоря, способов победить в Legend of the Five Rings существует несколько. Наиболее очевидный и часто применяе-



стольных игр, рассчитанных на самых разнообразных потребителей от скучающих домохозяек до сумасшедших математиков. Конечно, львиная доля популярности и всенародной любви выпала на долю Magic: The Gathering, о чем свидетельствуют объемы продаж и количество участников санкционированных турниров по всему свету. Но кому-то M:TG кажется чересчур простой и прозрачной, а также зависящей от фактора случайности. Вот для таких-то товарищей Wizards of the Coast выпускает свою самую сложную и запутанную, но в то же время необыкновенно красивую и умную игру — Legend of the Five Rings.



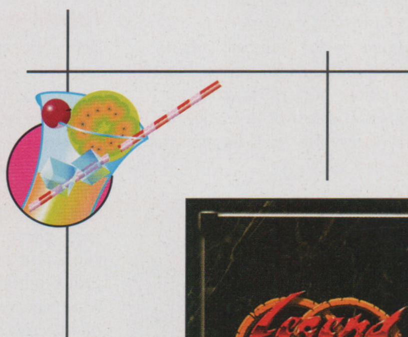


Five Rings

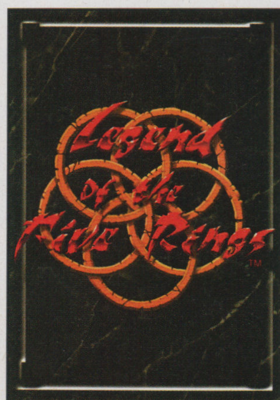


мый — несколько последовательных побед в сражениях. Когда под управлением ваших противников не остается больше ни одной провинции, вы автоматически становитесь победителем. Соответственно потеря всех своих собственных провинций ведет к поражению в игре. Далее, выиграть можно за счет повышения чести вашего клана до 40 единиц — или проиграть при ее падении до -20. Наконец, третий путь к победе (мягко говоря, не самый распространенный) — это обладание одновременно всеми пятью кольцами стихий. Знакомым с Magic: The Gatering этот вариант наверняка напомнит Coalition Victory.

Как вы видите, в Legend of the Five Rings игрок как таковой не выступает объектом стратегии противника, и его личные хитпоинты никак не фиксируются. Вместо этого во время игры ведется постоянный контроль за двумя другими ресурсами, определяющими условия победы или поражения. Провинции — наследственные владения каждого из игроков, косвенно являющиеся источником как доходов, так и притока героев в ваш стан. Каждый из оппонентов обладает изначально четырьмя провинциями. Во время боевых действий именно эти провинции







становятся мишенями ударов противника. Если наступление проходит успешно, то провинция считается утерянной.

Вторая генеральная величина в игре — это фамильная честь каждого из игроков. В зависимости от того за какой из кланов вы играете, базовое значение чести может отличаться. Впрочем, тут речь идет о разнице в 1–2 единицы чести, что не столь критично. Зарабатывать или терять честь можно несколькими способами. Например, рекрутирование героев из вашего собственного клана без полагающейся по такому случаю скидки принесет вам дополнительную честь. С другой стороны, некоторые способности карт имеют негативный эффект в виде потери чести. Например, за поворот Ninja Spy и потерю 1 единицы чести вы можете посмотреть в руку противнику.





Золото правит миром

Покемонской халявой в Legend of the Five Rings и не пахнет — за все хорошее в этой жизни приходится расплачиваться. То есть за все вводимые в игру объекты игрок должен заплатить звонкой монетой. Именно так — в игре присутствует один-единственный вид ресурсов, и это, конечно же, золото. Вполне логично для изображаемого полунатурального хозяйства, не находите? Деньги не пахнут, на вкус и цвет тоже не различаются. Другими словами, ограничений на использование ресурсов (вроде взаимонезаменимых пяти цветов маны в Magic: The Gathering) в игре нет.

Источников доходов у игрока может быть несколько. Во-первых, это карта цитадели клана. Во-вторых, это карты-холдинги, символизирующие собой какие-то регионы или области вашего владения, способные приносить золото. Однако среди холдингов встречаются специальные карты, изображающие ваших особо примечательных подданных, которые обладают не только чисто экономическим эффектом, но и возможным рядом побочных. Например, карта Master Smith может давать за поворот три золотые монеты, а может и создавать оружие для ваших героев. А вот привычное нам по M:TG понятие «базовых земель» отсутствует начисто. Практически все золотоприносящие карты обладают какими-то побочными эффектами, кроме того, зачастую количество производимого золота напрямую зависит от сторонних факторов: наличия в игре каких-то определенных карт или клана, от имени которого выступает игрок.

Обычно проблем с жесткой нехваткой денег игрок не испытывает. Однако быстрое развертывание своих сил связано с серьезными затратами — а ведь за ввод в игру холдингов тоже приходится платить!

Цитадель

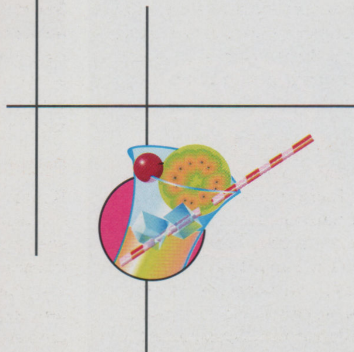
Цитадель клана — самая уникальная карта в любой колоде. Она не относится ни к Наследию, ни к Судьбе, но выкладывается непосредственно в начале матча. Цитадель совмещает сразу несколько свойств. Во-первых, она выступает в качестве источника золота. Именно за ее счет и осуществляются первые покупки в каждой игре. Во-вторых, цитадель определяет начальный уровень защиты каждой из ваших провинций (то есть минимальное количество вреда, которое отряд противника должен нанести незащищенной провинции для ее полного уничтожения). В дальнейшем другие эффекты могут изменять этот показатель. В-третьих, цитадель указывает на начальный уровень фамильной чести вашего клана, и в том случае если используется специальная карта из стартера, то на ней находится и счетчик изменения этой чести. Наконец, каждая цитадель обладает и определенным игровым эффектом, например The Ruins of Isawa Castle позволяет игроку покопаться в своей колоде Судьбы, найти нужную кихо-карту и сыграть ее.



Герои и массовка

Все действующие лица в игре делятся на две большие категории — это герои (Personalities) и их последователи (Followers). Первые — это костяк вашей армии — опытные офицеры или наемники, которые ведут в бой остальных воинов. Все воинство игрока состоит из одного или нескольких отрядов. Во главе отряда стоит один-единственный герой, к которому, если это не противоречит тексту карты, можно подключать различных последователей. Впрочем, тут есть и другая тонкость. Чем ниже фамильная честь игрока, тем меньше у него шансов набрать достойную армию: многие карты — как герои, так и последователи — выдвигают требования по минимальному уровню чести.

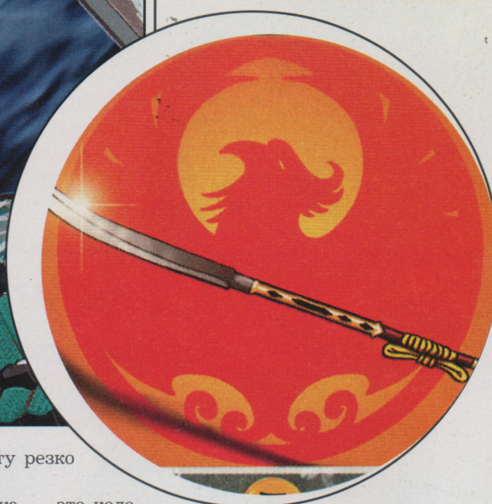
Сами по себе последователи в игру войти не могут, а в том











и кихо. Между ними есть существенная разница. Первая категория (за исключением колец) может быть введена в игру только при условии, что игрок контролирует хотя бы одного героя, к которому можно присоединить эту карту. При этом герой должен быть на этот момент в активном, то есть не повернутом, состоянии. Зато и эффект от таких аттачментов носит перманентный характер. В результате по каждому отряду высчитываются суммарные показатели, принимая во внимание все модификаторы (включая последователей). Именно эти показатели и учитываются при подведении итогов сражения.

А вот карты действий напоминают то, что нам известно по M:TG как Sorcery и Instant.

случае, когда гибнет командир отряда, все его воины отправляются вслед за ним. Точно так же теряются и все объекты, закрепленные за героем. А в их состав могут входить карты личного оружия или доспехов, а также заклинаний. При этом заклинания (Spells) могут выдаваться только одному из типов героев — колдунам (Shugenja), да и то в количестве, не превышающем силу духа (Chi) такого героя.

Судьба и Наследие

В отличие от многих других карточных игр, в Legend of the Five Rings каждый из игроков имеет сразу две библиотеки перемешанных карт. Одна из них называется колодой Наследия (Dynasty Deck) и состоит из карт с черной рубашкой. Здесь находятся все ключевые карты, на которых строится стратегия игрока: его герои, холдинги, модификаторы провинций и глобальные события. Карты Наследия распределяются по четырем провинциям игрока, поэтому с потерей провинции шансы открыть нужную карту резко уменьшаются.

Вторая библиотека — это колода Судьбы. Сюда помещены карты последователей, действий и объектов, в том числе тех самых колец стихий, давших название всей игре. Каждое из них представляет собой могучий артефакт, который не так-то и просто ввести в игру из-за жестких условий. Однако, будучи выложено на стол, каждое кольцо предоставляет в пользование своему владельцу какой-нибудь серьезный и полезный эффект, например кольцо земли усиливает на 3 единицы обороноспособность каждой из ваших провинций.

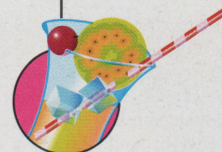
Наша вотчина

Собственно с раскладки карт из колоды Наследия и начинается каждая партия. Так как провинции представляют собой нечто абстрактное и напрямую в происходящем не участвующее, то их символизируют четыре черные карты. Игрок выкладывает их в ряд рубашками вверх (посмотреть, что за карта попала, в какую провинцию, он не может). Впоследствии, по мере развития игры, эти карты будут открываться, играться, а на их место — приходить новые из черной библиотеки.

Иногда в колоду Наследия кладут специальные карты — регионы, которые являются модификаторами провинций. Они играются без платы, зато наделяют свою провинцию какой-нибудь полезной способностью, например укрепляют ее оборону или позволяют раз в ход выпускать в игру последователя.

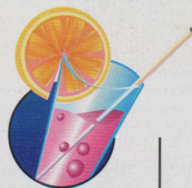
Рука Судьбы

Правая колода, состоящая из карт с зеленой рубашкой, представляет все перипетии судьбы, с которыми сталкивается любой феодал. В нее замешиваются самые разнообразные карты — последователи, заклинания, объекты, магические кольца, а также карты действий





В зависимости от того что гласит текст карты, они могут разыгрываться в различные моменты и фазы игры. При этом эффекты от действий могут быть самыми разнообразными и подчас в корне менять ситуацию, сложившуюся за игровым столом. Так, к примеру, карта действия Block Supply Lines, разыгранная во время боя, выводит из сражения целый отряд и отправляет его «домой» в повернутом состоянии.









Кихо — более сложный вариант действия. Поскольку эти карты символизируют способности монахов или колдунов, то в качестве дополнительной стоимости при объявлении кихо игрок должен повернуть одного из них. Так, например, карта Strength of My Ancestors гласит: «Поверните одного из ваших монахов или колдунов: выбранный герой получает бонус в 2F/2C до конца хода».

Как играют в Legend of the Five Rings

«The basics of Legend of the Five Rings are simple» (цитата из первого тома правил).

Правил в Legend of the Five Rings очень много, а разнообразных толкований и уточнений — еще больше. К счастью, в процессе обучения этой интереснейшей игре их можно усваивать постепенно, начиная с азов и заканчивая тончайшими нюансами. В первую очередь надо запомнить структуру каждого хода и возможные действия игроков во время каждой из его фаз.

Коллективная игра

Настоящие интриги закручиваются тогда, когда в игре участвует не двое, а больше человек... Дело в том, что во время фазы атаки как нападающий, так и обороняющийся игрок может просить других участников игры о военной помощи. За отправку своего отряда в ответ на просьбу игрок получает несколько единиц фамильной чести. Союзы в Legend of the Five Rings крайне зыбки, и предугадать, какой расклад сил сложится в следующем бою, невозможно. Все, как в реальной жизни!

Ходы и фазы

Каждый ход делится на шесть основных фаз, некоторые из которых, в свою очередь, разделяются на более мелкие отрезки.



1. Straighten Phase. Во время этой фазы активный игрок должен выпрямить все его повернутые карты, если никакой эффект не препятствует этому или не оставляет этот процесс на усмотрение игрока.

2. Events Phase. На этой фазе игрок открывает повернутые рубашкой вверх карты во всех своих провинциях. Если в результате в одной из них оказалась карта глобального события (Event Card), то все остальные действия приостанавливаются, и игроки приступают к разрешению условий этого события. Если же в одной из провинций была открыта карта региона-модификатора, то она незамедлительно прикрепляется к этой провинции (если только к ней не было прикреплено других регионов ранее).

3. Action Phase. Теперь игроки могут разыгрывать с руки свои карты Судьбы. Первым начинает активный игрок, затем очередь переходит к остальным по часовой стрелке, и так продолжается до тех пор, пока все игроки не объявят пас. Прервать розыгрыш карты оппонента можно при помощи Reaction-эффекта одной из ваших карт.

4. Attack Phase. Так как боевые действия лежат в основе Legend of the Five Rings, именно эта фаза является ключевой во время каждого хода. Инициировать атаку может только активный игрок, но он не обязан этого делать. Если атака объявлена, то нападающий указывает, на какие именно провинции он двигает свои войска. Сначала расставляются атакующие отряды, относящиеся к пехоте, и инициатива переходит к защищающемуся игроку, который может выставлять свои отряды для обороны провинции. Затем то же самое повторяется с отрядами кавалерии. Когда все отряды расставлены по стартовым позициям, игроки мо-



гут разыгрывать различные действия: повышать силу и чи своих отрядов, поворачивать героев и последователей противника, перемещать отряды между провинциями или выводить их из боя. В конце атаки подводятся итоги: тот отряд, суммарная сила которого оказалась выше, чем суммарная сила противостоявшего ему отряда, выигрывает, а игрок, контролирующий победителя, получает 2 единицы чести за каждого героя и последователя в отряде противника. Если победителем из схватки вышел атакующий игрок, а суммарная мощь его отряда была, по крайней мере, равна силе отряда противника, сложенной со степенью защиты провинции, на которую производилось нападение, то эта провинция считается уничтоженной.

5. Dynasty Phase. Сейчас активный игрок может сыграть любые из открытых в его провинциях карт, если, конечно, на это ему хватит денег или фамильной чести. В качестве альтернативы эти карты или оставляют на своих местах, или вообще сбрасывают на кладбище. В конце фазы на все пустующие места в провинциях выкладываются рубашкой вверх новые карты из колоды Наследия.

6. End Phase. Этой фазой завершается каждый ход. Игрок берет верхнюю карту из колоды Судьбы, и если у него в руке оказывается более восьми карт, то все лишние сбрасываются на кладбище. Ход переходит оппоненту, и все начинается по новой.

История продолжается?

За несколько лет Legend of the Five Rings успела обзавестись несколькими дополнительными наборами карт, а также специальными обучающими редакциями. Несчастный император Тотури был вызволен из тенет мрака совместными усилиями всех кланов, поэтому создателям игры пришлось срочно придумывать новые сюжетные завязки — так, в экспаншене Spirit Wars на мир в Рокугане покусился призрак вымершего императора Хантея XVI по прозвищу Стальная хризантема... В общем, скучать не придется!

Несколько печалит тот факт, что Legend of the Five Rings в ближайшее время придется поменять хозяина, — компания Wizards of the Coast после ее приобретения могущественной Hasbro вообще постепенно стала сворачивать номенклатуру своей продукции, и судя по всему через пару лет фирменный знак «Визардов» останется на одном-единственном «Покемоне». Будем надеяться, что на развитие Legend of the Five Rings эти закулисные процессы не окажут серьезного влияния. MG

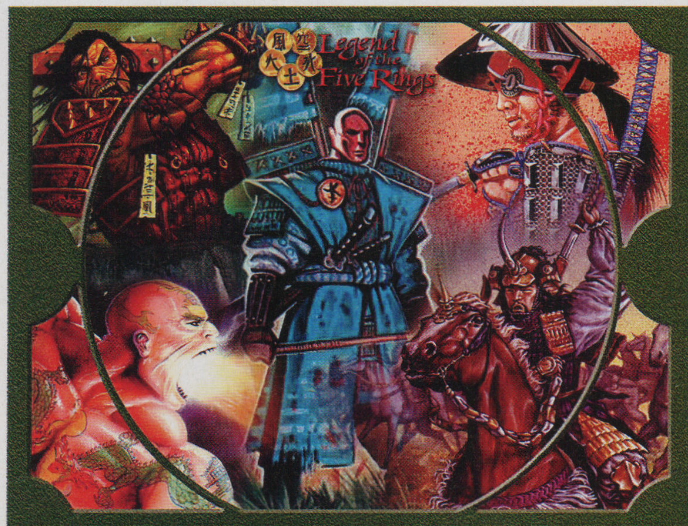


Закат Рокугана

Древняя империя Рокуган — собирательный образ культурных традиций Японии, Китая и Кореи. В Legend of the Five Rings вам придется столкнуться с отважными самураями, таинственными монахами и всякими прочими гейшами в больших количествах. Сюжетная завязка игры отправляет нас в тот трагический момент, когда силы тьмы и смерти нанесли удар в самое сердце Империи, поразив императора Тотури, восседающего на Изумрудном троне. Страна распалась на области, контролируемые войсками отдельных родовых кланов. Кланы рвутся к абсолютной власти, и во главе одного из них игроку и придется встать.

Выбор богат! Во-первых, это шесть древнейших и могущественнейших кланов: Краба — славного самыми искусными воинами во всей империи; Ворона — в который всегда входили самые хитрые дипломаты и непревзойденные дуэлянты; Дракона — мистического сообщества, практикующего в северных горах неизвестные в других странах магию и воинское искусство; Льва — объединившего величайших тактиков; Единорога — личной гвардии императора и, конечно же, Феникса — колдуны которого изведали все тайны магического искусства.

Во-вторых, вы можете играть и за коалицию малых кланов или даже за отдельные из них. А при желании в свое распоряжение игрок получает и силы зла...



Здравствуйте, уважаемые геймеры. Давным давно И.Н. Бронштейн и К.А. Семендяев выпустили справочник по математике, который прочно завоевал популярность не только в нашей стране, но и за рубежом. То есть, пользуясь нашей терминологией, стал мегахитом. Однако после выхода очередного, одиннадцатого, издания в 1967 году дальнейшая публикация была приостановлена, так как он уже не отвечал современным требованиям. Тем не менее известный издатель Teubner и примкнувшая к нему группа разработчиков из ГДР с согласия авторов создали новый «Справочник по математике», переработанный и дополненный. С одной стороны, в своей работе они использовали исходники Семендяева и Бронштейна, так что получился несомненный клон, а с другой — создали новый продукт, отвечающий современным требованиям. Иными словами — сиквел получился не менее удачным, чем кулешмах. Сегодня у нас в рубрике есть игра под названием Fallout Tactics, которая некоторыми средствами массовой информации обозвана бездарным клоном Fallout'a. История этой игры странным образом перекликается с историей того самого справочника! Это просто новая игрушка, сделанная на движке от Fallout, и действие ее происходит в том же мире! Это совершенно другой продукт, который надо рассматривать как простой тактический симулятор, а вовсе не в качестве все того же «Фолаута». Так мы на примере знаменитой игры рассказываем читателям легенды из истории математики.

МЕГА ХИТ

Апокалипсис сегодня





Паспорт

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

Жанр: squad combat strategy
Издатель: Interplay Productions
Разработчик: Micro Forte

URL: www.interplay.com

Системные требования:
Процессор: Pentium II 333
RAM: 32 Мбайт
Video: 3D-ускоритель, 8 Мбайт

Maza&Sea-born, maza@mail.ru

Носить на коробке мажорное Fallout и не родиться при этом идеальной RPG — рисковое занятие: могут и побить. Верноподданные поклонники зорко следят за одноименными разработками и в случае чего безжалостно закидывают камнями поганый еретический огород. Сопленосые васяпупкины, запустив после школы BOS.exe, без сомнения вспомнят, что когда-то в такое уже играли, но там было больше, круче и «ваще». После чего с чистой совестью и кислыми мордами отправят компакты в отстой, промычав в телефонную трубку: «Ну, блин, Васька, нас и накололи».

Fallout Tactics похож на Эминема, которому долго объясняли, что белые не умеют читать рэп. Теперь его «Грэмми» не помещаются шкафу, а на концерты набиваются стадионы. Глумливые критики заканчивают разгромные обзоры Tactics примирительным «купите и убедитесь». Но мы не повторим чужой ошибки. Мы с этого начнем. Отложите на полчасика журнал. Идите, купите и возвращайтесь. Вас ждет отличная история.



Life is life

Вообще-то, с какой стороны ни зайди — у Micro Forte не должно было получиться. Fallout Tactics — это игра-сюрприз, игра-неожиданность. У него было только одно нормальное «за» (догадайтесь, какое) и миллион всяческих «против». Tactics опутан такой пеленой скандалов, что хватило бы на дюжину Oasis'ов, Моисеевых и прочих музицирующих эпатажей, не говоря уже про тихо-мирных деятелей игровой индустрии. Судите сами.

Два года назад авторы оригинального F. разбрелись по свету в поисках нового счастья, оставив Interplay рулить брэндом в гордом одиночестве.





венность. Когда счета за кофе превысили доходы от Baldur's Gate, IP-боссы припомнили номер молодых, но талантливых девелоперов Micro Forte. «Але. Да. Привет. Да. Срубить по-быстрому. На этом, как бишь его... Да, фулл-ауте. Что? Уже делаете? Стратежку? Пойдет. Да. Плевать. Схавает. Девять месяцев? А не долго? Да. Ну, смотри. Сам бывай». Вместе с короткими гудками Micro Forte получили движок, вселенную и ЦУ закончить работы за неполный год. Забросив пестуемый прежде проект, они заперлись в офисе, перешли на диету из пиццы и колы, написав во всю стену: «Сделаем. Это наш шанс». Они не пили виски на праздники, не смотрели «Идеальный шторм» и не брали выходных. Все полученные от начальника деньги они вкладывали в разработку нового движка. «Fallout Tactics 2, а может, и, чем черт не шутит, Fallout 3. Interplay нас не забудет, Interplay не из таких».



Оказалось, из таких. Выпущенная под давлением издателя декабрьская демоверсия сыпала багами и с треском провалилась, но особой вины девелоперов в этом не было: в конце-то концов, Interplay держит огромный штат бета-тестеров, могли бы и посмотреть. Но критики уже зарядили свои первые хамские статьи. В народе поднялись первые волнения. А интерплеевцы, злобно прищурившись, приказали быстрее доделывать дескать, потом разберемся. Разборка вышла на славу. В день сдачи F.Tactics «на золото» 15 сотрудников Micro Forte из 20 без объяснений и выходного пособия



Мульти-пульти

Чего не хватало прошлым Fallout'ам? Конечно, мультиплеера. Micro Forte гулко стучала пятками в грудь и заверяла, что проблема пофиксена. Масса оригинальных режимов, панибратские связи с GameSpyArcade, регулярные порции свежих карт и прочая лабуда будут присутствовать в полном объеме. И что же мы видим?

Собственно, ничего. Мультиплеер в Tactics, во-первых, достаточно глюкав, а во-вторых, весьма однообразен. В пресловутом GameSpy всегда тусуются пять-восемь российских тактиков (хотя через неделю после релиза наших было больше 40% — слава пиратам и их оперативности), и лучше уж сразу скооперироваться и создать собственный сервер.

С модемным нестабильным коннектом менее 56К на мультиплеер можно только облизываться: тормозит-с. На оригинальные режимы можно также не рассчитывать: Capture the Flag, Deathmath, Search&Rescue и... В принципе все. Масса настроек, возможность сгенерировать персонажа произвольной расы вплоть до собак (My name is Maza... Hhhaff-afff!), полный набор вооружения — это, конечно, здорово. Но мы ожидали большего. Увы.

И пока свежесколоченная Troika Games трудилась над фэнтези-фаляутом Arcanum, который уже заставляет счастливо всхлипывать по ночам, Interplay так и не придумал, кому доверить драгоценную интеллектуальную собст-









ре), и в Tactics'е всегда известно, кто хороший, а кому пора: славного парня красным не подсветят. Tactics разделен на миссии, и Tactics'у объяснили, что такое squad combat и как управляться всей бригадой одновременно. Короче, у Tactics'а три тысячи недостатков. И одно неоспоримое достоинство. Это все-таки Fallout.

Посмотрите налево. Вот Brotherhood of Steel поглаживает миниган и стряхивает пепел тушки выбрынули на улицу. С остальными расквитались чуть позже, когда в американской версии обнаружилось столько багов, что европейский релиз пришлось на две недели отложить. В чем, конечно, снова обвинили MF, и снова незаслуженно. Бета-тестинг — прямая обязанность издателя. Но нищих, обманутых девелоперов еще несколько раз поминали недобрым словом в пресс-релизах. Связался, мол, Interplay на свою голову с малолетними недоучками, ошпарился, больше не повторится.

Тем временем о главной свой задаче (кроме, разумеется, фасовки дисков по коробкам и подсчета американских президентов) Interplay начисто позабыл. Им бы запустить вместо демы 33 заведенные пиар-обезьянки, снабдив их психотропным оружием массового поражения и соответствующими инструкциями. Втолковать взволнованным массам, чего ждать следует, а чего нет и чего мы собственно от этой жизни хотим. Так нет же, сэкономили.

Придется проделать это за них. Примите ненадолго позу лотоса, расслабьтесь и попробуйте пробасить простенькую мантру: «Это — не Fallout. Это — не Fallout. Не Fallout эта-а-а». Забудьте, что на логотипе значатся Fallout и Post nuclear — знакомые до соплей RPG-бирки. Это не Fallout. Не Fallout эта-а-а. Выкиньте из головы хексы, карму, квесты и New Reno. Не Fallout эта-а-а! Иначе что? Иначе глаза нальются кровью, и вы пропустите шикарную игру.





Снайперский режим практически не используется. Такова селяви.







Generation Next

После разгона Micro Forte о судьбе вселенной Fallout ходят самые разнообразные слухи. Кто-то вовсю обсуждает Fallout 3(D) на движке Lithtech. Кто-то ставит на ядерной Калифорнии крест (что в принципе глупо — стезя-то денежная). Наиболее правдоподобный вариант исходит из самой Interplay, и согласно ему следующим Fallout станет… MMORPG! Ultima Online в мире мутантов? А что, вполне возможно. Ждем с нетерпением.

Все спрайты уникальны и раскрашены вручную. Такого же граффити вам не найти.





Прозрение

Tactics — не Fallout 3-2-1-пуск, а Jagged Alliance, вышедший попастись в радиоактивной пустыне. Tactics — не свобода выбора, а свобода убивать. У Tactics есть предопределенная концовка (даже четы-



Рабочий инструмент

Доступный в Tactics арсенал поражает даже самых подготовленных. В широких рэйдерских карманах прячутся «розочки» из бутылок и шипованные бейсбольные биты. Пять разновидностей кастетов и полдюжины мордобойных перчаток со спецэффектами. Бандитские выкидушки, перочинные ножи, разделочные топоры, копья, ломы, кувалды, гаечные ключи и даже вантусы! И это только «холодное»! Приятно, что самым популярным автоматом будущего станет сверхнадежный и убойный «калашников». Им пользуются все, от мала до велика. С шотганом и плазменными винтовками работать, конечно, приятнее, но пока их добудешь, пока найдешь...





Давить врагов долго и неудобно. Но стрелять можно прямо из окон. Класс!





мутантов. Братве нужны новые технологии, и она вспоминает про супер-Vault, бункер-zero, напичканный хай-теком по самое не хочу. Братва снаряжается на поиски, возводит дирижабль и благополучно терпит крушение. Локальной группировке нужны новобранцы, и она, не колеблясь, забривает обкурившихся травкой папуасов. Братва приветствует принцип колхоза: хочешь — вступай, не хочешь — расстреляем. Сержант сверкает керамическими зубами и отправляет нервных туземцев на войну.

Посмотрите направо. Вот суровый нацмен maza часами колдует над развитием собственной личности. Strength, luck, endurance, gifted, bloody mess, snake и small guns — все на местах, и стать всесторонне развитой личностью, как обычно, не получается. Профессия снайпера вышла из моды, мгновенно подняв цену fast shot. Подолгу разговаривать в братве не принято, так что и с charisma сюсюкать не следует. В менюшку добавили скилл pilot — спешл для любителей водить танки. Больше ничего.

Взгляните на горизонт. Вот она, пустыня. Песок приключений больше не скрипит на зубах, но где-то по-прежнему ползают deathclaw'ы. Безумцы в штатском все так же ищут смерти, не снимая теплых домашних тапочек, а рэйдеры нападают без предупреждения и смысла — наша берет всегда. Удачливых ждут десятки random encounters с заправским титаником, сверзившейся станцией «Мир» (!) и газовыми заправками, торгующими разлитыми в пивные бутылки эликсирами жизни.

Эта игра живет по другим механизмам и исповедует иные ценности, но тоже вырвет вас из реальности на полсотни часов. Соглашайтесь.

Правильные пчелы

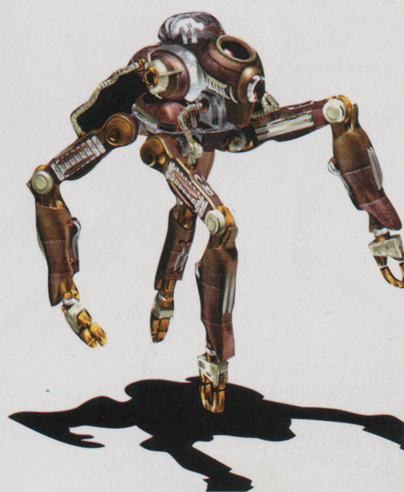
Недовольные грязно ругаются. Миссия-база-миссия-база-миссия-база. И так двадцать шесть раз. При этом ненавязчиво забывая, что Tactics не дурак и поразвлечься. Достала обязаловка? Бери джип (или, скажем, танк — надежнее будет) и велкам то сафари. Бензин чудесным образом регенерируется в баке, спешить совершенно некуда (чай, не Vault'ы спасаем), а предприятие быстро становится самоокупаемым — чем не свобода? Устал от мяса в реалтайме? Возвращайся к архаичному turn-based. Или переключайся на





новомодный continuos turn based — достаточно щелкнуть на Enter.

Tactics возводит многочисленные препятствия. Но он же их и безжалостно крушит. Бесит наемник? Бери другого — бригаду формируешь только ты. Набивай в команду мутантов, полуразложившихся гулей и собак — здесь можно все, хоть упейся. Не нравится тактика дальнего боя? Навязывай ближний. Или скрытный. Расставляй мины, ловушки-растяжки, пластиковую взрывчатку с радиодетонатором — и играй. Не хочешь быть хорошим? Так не будь же им! Благородный имидж братвы, безусловно, не дает совсем уж упасть личиной в грязь, но даже в рамках заданной модели возможно ох как многое. В одной из миссий на территории вольного племени обнаруживается вход в подземную лабораторию, утыканную орудиями активной защиты. К слову, на поверхности, аккурат напротив вигвама, торчит еще парочка дезактивированных пушек, и в процессе мы встанем перед выбором, какую из систем оставить выключенной. И либо мы проходим по базе, как по маслу, либо, выбравшись к солнышку, обнаружим племя цельным и невредимым. Второе, прямо скажем, не катит.



Миссии опять же не исчерпываются заданиями генштаба — на любой карте находятся два-три источника дополнительной экспы. Надыбать очки слепому библиотекарю, отбить бордель у злобных извращенцев, у которых, блин, одно на уме: убивать, прикрыть полудохлых гулей от атаки deathclaw'ов — скучать не дают. Причем, враги бродят стаями, а миссии и карты действительно огромны. Приступить к зачистке территории во вторник вечером, а закончить в четверг днем — вполне нормальная ситуация. Где вы еще видели такой масштаб?

А этот чертов юмор! Брутальный, типично Fallout'овский. Про сверзившуюся станцию «Мир» я уже говорил: фанаты обнаружили ее аккурат в день падения реального прототипа. Другие бы, кстати, не решились, но в Micro Forte трудились отчаянные ребята. И безумно жестокие. Допускаемые в цементных рамках геймплея ситуации пышут первобытным, уличным садизмом. Искалеченный, с пробитой дыхалкой F-комовец с легкостью меняется в ближайшем бункере на пару свежих бойцов. Полуголые горожане, маленькие девочки и беременные мамочки остервенело гоняются за братками и закидывают их булыжниками до тех пор, пока мы не устраиваем Carmageddon. А коллеги по цеху рассказывали, что как-то, вправляя парню ногу, врач нечаянно выбил глаз. То-то было смеху!







Впрочем, это не смешно. Это страшно. Это воспринимаешь всерьез. Весь баркерский Undying с его сигающими с потолков карликами не высосал столько нервов, сколько первые шесть миссий FT. Когда ты въезжаешь на джипе в переулок и с крыш начинается пальба из рокетлаунчеров, поневоле хватаешься за сердце. Два залпа — и каюк. Появившийся в дверном проеме baby deathclaw безболезненно принимает четыре очереди из «калашникова», ты смотришь его статистику и тихо ойкаешь. 120 hp — это больше, чем суммарное здоровье всей команды.

Ветераны, конечно, вспомнят эпизоды и покошмарнее. Ночь, Necropolis, супермутанты? Деда-Fallout был гениален. Но и Tactics есть чем козырнуть. MG





Давайте поиграем в сказку

Константин Инин

Celeron 366, 192 Мбайт RAM, шестнадцатимегабайтная TNT 2 — мало. Fallout Tactics еще более-менее, а вот, скажем, Summoner, брезгливо потеснив потроха моего компа, не менее брезгливо выставляет graphics detail на low. И отмахнуться от этого факта нельзя: от мегахита не отмахнешься. Мегахит требует апгрейда совершенно безапелляционно; мегахит заявляет, что без него жизнь будет грустна и печальна. А Summoner — самый настоящий мегахит. Так что придется изыскивать средства.





Паспорт

Summoner

Жанр:	RPG
Разработчик:	Volition
Издатель:	THQ
URL	www.summoner.com

Системные требования:

ОС:	Win95/98
Процессор:	Pentium II 400 МГц
RAM:	64 Мбайт

Пусть в low detail (на самом деле можно и в medium, но с такими тормозами, что самолюбие не позволяет), но Summoner пошел и грозится выбить из жизни на пару недель. Уже с первых кадров грозит. Представьте себе следующую картину: дома горят, поля горят, земля — и та горит, посреди всего этого дела — мы. С тесаком наперевес и пачкой параметров, о чем будет сказано ниже. Обиженные сельчане жалуются на напавших демонов (как же все-таки заколебали эти всадники!), враг пытается убить одного из этих самых сельчан, а вокруг летает управляемая камера, и все до неприличия красиво. Хоть и тормозит. Нет, апгрейд, решительно нужен апгрейд.



Карма

Если у тебя фигня на руке — значит, на нее слетятся монстры. Такова основная предыстория Summoner'а. Родившийся с пятном на ладони и способностью вызывать себе подмогу из потустороннего мира — это человек редкий, могущественный и иногда подверженный гонениям, если императору, например, предскажут, что summoner'ов надо бояться. Зарезать нашего героя Джозефа в младенчестве, как это обычно пытаются сделать параноидальные императоры, без шансов: мальчик уже вырос и может засадить приблизившемуся к нему солдату в глаз секирой так, что мало не покажется никому. Поэтому император решает вычистить родную деревню Джозефа руками всадников и примкнувших к ним монстров. Тут, очевидно, случается thanks goodness, you returned; герой, правда, застает деревню уже в развалинах, но зато кое-кто еще жив. Живые излагают Джозефу, как обстоят дела, и тот клянется мстить. Сказано — сделано: осталось набрать партию и прокачаться.

Хорошо у героя с харизмой или не очень, я так и не понял. С одной стороны, набранная им партия его недолюбливает. Каждый по своим причинам, с разной степенью активности, но недолюбливает однозначно. Партия фиксированная, что, конечно, не очень хорошо, но терпимо. С другой стороны — вернемся к вопросам харизмы — доверяют Джозефу, как никому. В побочных квестах каждый второй просит что-нибудь куда-нибудь отнести. Предметы попадаются крайне ценные: нам бы побольше нелинейности — разбогатели бы. В блужданиях с выполнением квестов набирается добрая половина экспы, а вторая половина — это dungeon'ы, dungeon' ы, dungeon'ы... Вскоре Джозефа уже с чистой совестью можно назвать возмужавшим чаром.

Система крайне несложна. Есть жизнь. Есть мана. Есть скиллы. Первые два пункта растут сами по себе, на прокачку вторых даются скиллпоинты. Хочешь healing качай, хочешь способность декапитировать врага с первого удара — дело хозяйское: скиллпоинты универсальные, совершенно для всего единые. Растут герои, кстати, быстро, да и с самого начала лов-





радостей откровенно выше среднего. Джозеф может вызвать на подмогу монстра; чем здоровее сам Джозеф и чем чаще он занимается саммонингом (не поймите неправильно), тем сильнее вкатывают его подопечные в репу врагам. Джозефу хочешь не хочешь, а придется вступить в рукопашный бой с добежавшим врагом. Здесь все интереснее.

Ловкий клик — друг индейца

Уже самый первый убитый враг — тот самый, который пытается вначале замочить кий геймер — почему ловкий, будет сказано ниже — может многое. Скажем, солдаты, напавшие на нашу деревню, умирают легко и без лишнего сопротивления. Они, конечно, туториальные, но все же солдаты. Но я отвлекся: чтобы закончить разговор о «лице» персонажа, упомянем наличие resistances. Кроме положенного набора «элементальных» (огонь, вода и пр.), присутствуют также экзотические resistances к разным типам физических атак (отдельно колющие, отдельно режущие). Впрочем, почему экзотических: та же история была, скажем, в Vampire The Masquerade: Redemption.

Итак, подросшая партия выходит на тропу войны. Что она может предложить с нетерпением ожидающим представления монстрам? Необходимо отдельно рассматривать Джозефа и отдельно — всю остальную партию; ниже я поясню почему. Джозеф может осыпать противников заклинаниями. Арсенал разнообразен: файерболы, метеориты, молнии — запас

Судьбааа...

У нашего героя, кстати, крайне нелегкая судьба. Пример настоящей непрухи — его история: впервые Джозеф воспользовался своими магическими способностями для того, чтобы вызвать монстра на защиту родной деревни. Однако неопытность подвела молодого бойца. Нет, монстр получился. Нормальный такой монстр, здоровенный, в три дома высотой. Наверно, на нервной почве такой здоровый скастовался. А скастовавшись, монстр сначала перебил всех нападавших, потом всех защищавшихся. По-простому. После тотального массакра монстр еще и запалил деревню — судя по всему, чтобы осветить хозяину дорогу. Горящая деревня крайне хорошо указывает начинающим героям их путь в темноте. Так и ушел Джозеф на новое место жительства; и если бы не крайняя нужда, а именно гибель новой родной деревни, не стал бы он вновь саммонить каких-то плохо контролируемых тварей, ой, не стал бы. И не было бы игры. Такая вот печальная история.





Трудно себе представить что-нибудь более странное чем такой вот, фиолетовый глюк. Но это представить сложно, а в партию записать — рз плюнуть.

сельчанина,— дает понять, что комбат в Summoner'е не то что поразнообразнее дьябловского, а вообще имеет слабое отношение к RPG. То есть ничто, конечно, не мешает бешеному клику левой мышкой на противнике. Иногда у вас даже будет получаться. Однако в целом это не дело. Summoner предоставляет неленивым некоторые возможности, и грех ими не воспользоваться. Тем паче что возможности требуют от игрока только хорошей реакции: над героем в процессе удара загорается значок, свидетельствующий о том, что самое время подкрепиться... виноват, самое время использовать так тщательно прокачанные боевые способности. Если игрок успевает нажать левую клавишу мышки, то Джозеф начинает комбу, которая не просто нанесет более серьезный урон, но и сделает какую-нибудь гадость. Скажем, выдрейнит у гада ману. Или лишит его возможности кастовать спеллы. Этот уж кто что себе качал. Значок над головой появляется во время каждого удара в комбе; сколько раз попадете, столько ударов и будет. Впрочем, уже для того, чтобы выдержать 5–6 ударов, монстр должен быть крайне жирным. Называется вся эта радость chain attacks: находка аркадная, но удачная. Всяческая возможность не просто ударить врага, а доказать свое, чаровское принципиальное превосходство над жалкими монстрами крайне приветствуется.





Теперь вся остальная партия. Вы играли в Vampire The Masquerade: Redemption? Тогда вы меня поймете. Наши однополчане — ребята, конечно, хорошие, но за счет AI толку от них до обидного мало. Он, конечно, есть, этот толк,

но на уровне «лишний меч в партии — не помеха». Все замечательные способности героев (отметим, что эти самые способности мы с любовью прокачиваем и, вообще говоря, ждем эффекта) комп либо не использует, либо использует крайне бестолково. Это, конечно, хорошо — файербол в репу врагу, которого мы и так уже приканчивали, но тот же файербол в гоблина, подходящего к нам со спины, был бы куда более уместен. Наличие почти десятка моделей поведения не спасает. Нельзя сказать, чтобы такие глюки были персональным минусом саммонера,— комп вечно играет за союзников так плохо, что просто плакать хочется: хоть тех же «Вампиров» возьми, хоть Heroes of Might and Magic. Но все равно обидно. В первую очередь как раз из-за обманутых ожиданий: мы-то думали, нас теперь двое, мы теперь им покажем... Ан нет. Нас все так же один с подмастерьем. Рьяным, но уж больно бестолковым. Аж жаль, что multiplayer'а нет.



их мочить. В конце концов, никто и не обещал стратегию.

Техпаспорт

Графика... Эх, графика, графика. Игра вне всяческого сомнения красива. Что важнее, игра зрелищна — тебе не приходится абстрагироваться от компьютерности происходящего, когда ты ощущаешь себя так, как будто смотришь кино. Когда переходим через реку — это переход через реку, спуск в темное подземелье действительно страшен... ну, в общем, вы поняли. Все достоинства

персонажей и монстров. У главных героев лица подетализированнее, но почему-то художники THQ, сделавшие отличные арты для игры (при одном взгляде на все это фэнтези-роскошество играть хочется неудержимо), не наградили своих героев миловидностью. С симпатичными лицами у нас конкретная проблема: эффект артов практически полностью устраняется, стоит лишь взглянуть на лицо главного героя. Почему так получилось — бог знает; не то чтобы игра становится невыносимой, но, как в анекдоте, неприятный осадок остается. Это раз.

Совет стратега

Позволю себе дать вам один тактический совет. Если на поле брани есть какое-нибудь не очень высокое препятствие, постарайтесь вести бой так, чтобы вы с противником оказались по разные его стороны. Summoner достаточно реалистичен, чтобы это не мешало самому бою; а вот если вам вздумается отступить, препятствие может весьма этому поспособствовать. В обратную сторону это не работает: противник, очевидно, слишком туп, чтобы задумываться об отступлении. Этот фокус может помочь вам на ранних стадиях, когда здоровья еще маловато и когда не так актуален дистанционный бой. Как известно, мозг — оружие суперперцев.



Далее: туман. Я все понимаю: я понимаю, что на приставке все работает по-другому, я понимаю, что и выглядеть на приставке это будет по-другому, но... Туман в таких объемах на PC не принят. Совершенно. Он вызывает ощущение несовершенства игры — не потому, что мешает, а потому, что это моветон. Опять осадочек, но все же не более того. В сказочно красивой

Vampire The Masquerade: Redemption туман тоже был, и тоже мог быть назван минусом только из принципа. Если подобные вещи раздражают вас только потому, что они существуют (принципиальность есть принципиальность), мой долг вас предупредить. Мне самому туман не помешал получать удовольствие от любования игрой — без дураков. Да, это не самая совершенная графика, которую мне доводилось видеть. Более того, она и не самая стильная: Vampire были на порядок сильнее, что неудивительно.
Но Summoner красив, и здесь спорить не о чем. Такой игре не нужна графика Black&White — персонализированность происходящего, отождествление себя с героем (а иначе нет и смысла играть) помогает забыть о формальных недо-



Красивый товарищ. А главное, такая доброта сквозит из глаз, что жить не хочется...

Ну и раз уж заговорили об AI: то, что есть у монстров, AI назвать стыдно. Как обычно. Пушечное мясо не должно рассуждать, оно и не пытается. Наверное, враги легко убили бы нас, умей они прибегать на звуки драки, а не ждать, пока мы соизволим начать мочить персонально их. Наверное, все было бы именно так. Наверное, и THQ не дала им этой возможности, заботясь о бедных слабых игроках,— кто знает. Вам не придется задумываться о том, как мочить монстров, — вам придется

графики очевидны из скриншотов; и именно на фоне общей положительности оценки особенно обидны чисто технические ляпы, допущенные разработчиками.

В игре уродливые персонажи. Лучше на них просто не смотреть вблизи — полигонов мало, имеющиеся расставлены крайне криво. Это что касается второстепенных





статках. Точнее, даже не недостатках, а некоторой приставочности игры. Только приставочности в хорошем смысле — не как порт The Mummy, в котором кто-то удавился, но не дал лишнему полигону проникнуть в игру, а как особенности стиля. Все это видно на картинках; если вам нравятся они, вам понравится и игра в действии.

Теперь о приятном. В противовес своим формальным недостаткам Summoner может выставить «формальное» достоинство: совершенно ни с чем не сравнимые эффекты. И вновь дело даже не в каком-то принципиальном техническом шаге — дело в уделении внимания подобным вещам на приставках. Вы видели вызов GF'ов в Final Fantasy VIII? Это принято — брать не цифрами, а феерическими придумками и тщательной реализацией. Каждый взрыв — это сразу много всего: неважно, каких размеров разлетающиеся частицы, важно то, что они образуют не ровный круг, а феерию форм и цвета. Да что там: самый примитивный heal, имеющийся у нашего героя с самого начала,— это накапливающийся в руках сгусток цвета, вспышка, освещающая всего героя буквально изнутри, и золотые брызги, рассыпающиеся в воздухе над его головой. Примитивный heal. И так сделан фактически каждый спелл. Вот уж чем можно любоваться...

Наконец, камера. Все бы с ней хорошо, если бы не совершенно бестолковая невозможность регулировать угол наклона. Ну ладно, в рукопашном бою камера переходит на вид сверху. Положим, в чем-то это удобно. Но почему все остальное время угол фиксирован? Даже если он в принципе удобен, почему не дают возможность самому выбрать, что удобно именно мне. Это промах — неприятный сам по себе и иногда сказывающийся на игре: все же Summoner слишком насыщен объектами, чтобы невозможность разглядывать мир, как хочешь, проходила безболезненно.

THQ, делая игру для PC и Playstation параллельно, ушли в эстетику приставок. Так уж сложилось. Если такой подход раздражает вас до невыносимости — жаль, что хорошая игра пройдет мимо вас.

Два слова о звуке. Все замечательно и в плане эффектов, и в плане музыки. Только одна проблема: почему-то не озвучены персонажи. Ссылки на «приставочность» здесь уже не прокатывают. Почему и NPC, и герой молчат — загадка, которую и разгадывать-то не хочется: просто не дело, и все.

Совет барахольщика

Хочу обратить особое внимание на требования игрушки. Мой плач в начале статьи о том, как ужасна жизнь без апгрейда, лишь отчасти искренен: 192 метров Summoner'у хватает вполне. GeForce вместо TNT2 будет уместен, но тоже не критичен. А вот процессор надо приводить в соответствие. Апгрейдитесь до 500, лучше выше: похоже, настало время, когда очередному знакомому, собравшемуся покупать комп для ребенка, я вместо сакраментальной фразы «Главное — видеокарточка» буду рассказывать что-то про процессоры. Summoner крайне положительно реагирует на увеличение тактовой частоты Intel powered сердца: тормоза пропадают на глазах. Можно не Intel powered, это не принципиально: главное — побыстрее.





Такой вот бой и называется жарким. Не победим, так хоть погреемся.

Патамушта!

Игра цепляет. Причем все вышесказанные слова — это так, для проформы. Подобные RPG'шки цепляют не чем-то конкретным: графикой там или системой прокачки персонажа. Мелочи в них не важны: вспомните, как матерились поначалу хардкорные фанаты RPG при одном упоминании random encounter'ов. «Что за дела?! Мы же зачистили зону, как там еще могут встречаться монстры?! И почему не только издалека, но и вблизи не видно; где реализм?!» Да ерунда все это: совершенно неважно, есть реализм, нет реализма — не на том стоим.

В этом нет никакой логики: неважно, есть ли реализм, но принципиально ощущение правдоподобия. Неважно, хороша ли история, но принципиально ощущение именно истории, а не бестолкового клика по врагам. Неважна навернутость боевой системы, хотя в боях проходит добрая половина игры. Эти игры цепляют общим ощущением разворачивающегося на мониторе действа. В них заставка плавно переходит в игру; кривоватые модели не мешают верить в персонажа; полученным для выполнения квеста оружием тоже можно драться. В них даже не играешь — их переживаешь. На уровне какого-то целостного ощущения: ощущения игры. «Давайте поиграем в сказку».



Summoner дает много-много этого фана. Он далеко не безупречен во многих вопросах. Но он может приковать вас к монитору надолго и не заставит жалеть о потраченном времени. Это хорошая игра. Это очень хорошая игра. Да что там: это мегахит. Однозначно. MG



Ураган по имени СЭМ



История жанра FPS не знала компромиссов. Или игра была угодна геймерам, перла до глубины души, а может, просто находила пару нужных струнок в головах, так сказать, масс... Либо умирала, еще не появившись на свет, задавленная потоком гневной прессы, призванной отвадить покупателей от приобретения заветных коробочек... Сначала было «Волчье логово». Нет, не так. Его уже мало кто помнит (и не шумите вы так, ценители старины). Вначале был «Дум».



Gomolog

Паспорт

Serious Sam

Жанр:	FPS
Издатель:	GOD
Издатель в России:	1C
Разработчик:	Croteam
URL	www.1c.ru
Системные требования:	
Процессор:	Pentium II 300
RAM:	128 Мбайт
Video:	3D-акселератор

«Дум» — это уже теплее, нынешнее поколение не гнушается плеснуть в стакан старины и осушить залпом. Вот только глубже «Дума» редко докапывает. В стакане обычно оказывается добрая порция монстров, злобно ревущих и по нынешним временам совсем не страшных. То ли дело десяток лет назад. За монитор прятались от страха. Монстры перли из всех щелей, стоило только появиться на уровне и долбануть зазевавшегося импа из двустволки. Шотган рулил не по-детски. А вражины пытались добраться до тебя всеми доступными (да и недоступными тоже) способами. Но при всем при этом играть в Doom было весело. Чувствовался в нем эдакий залихватский молодой азарт. С ним — с азартом — и крошили монстров. Тысячами клали. В мясо шинковали ревущих, вопящих, прущих напролом.



Потом был Quake. Темный и мрачный. Вряд ли в те времена можно было отыскать геймера, который бы воспринимал «Кваку» несерьезно. Игра брала за жабры. Атмосфера готического ада, апокалипсиса в христианском соборе... Монстряков было уже поменьше. Напор делался на стратегию. Спинно-мозговой рефлекс отступал перед напором высшей нервной деятельности. Стратегия и тактика. Тактика и стратегия. Прорваться с рокетлаунчером наперевес было еще можно, но борьба в открытую уже не давала тех результатов, что раньше. Впервые появилось такое понятие, как стравливание монстров.

Потом был шаг назад — к безумию Doom'а. Вышел «Дюк». Прошло несколько лет. И вот появился Unreal. Сенсация. Умные малочисленные монстряки творили с завсегдатаями десматча такое, что те только бессильно швыряли мышки в мониторы. Тварь, которая способна идти по твоему следу, зайти с фланга и атаковать, когда ты меньше всего этого ожидаешь. И это при фантастически красивом движке. Понимание пришло быстро. Начать делать «умные» игры можно было давно, не видели только в том большого смысла. Но вот появился инджайн, на котором уже можно было слепить красивейший мир. И сразу встала проблема: много монстров в игру не засунешь. Мощности машин еще не хватает. Появись на экране десяток скааржей, и любой 3D-акселератор просто захлебнется. И пошло-поехало.



Кинематографичный Half-Life: почти что кино. Ориентированные исключительно на десматч UT и Quake 3: Arena. Не для слабых умов — Deus Ex...

...Компьютеры же тем временем становились мощнее. И вот уже взята та планка, когда можно выпихивать на экран разом хоть сотню монстров. GeForce переварит и не такое. Но разработчики что-то не спешили возвращаться к истокам, продолжая выпускать игры «для интеллектуалов». Первыми сообразили что к чему хорваты. Ребята из Croteam. Демка «Сэма» ураганом пронеслась по винчестерам игроманов всего мира. «Дум вернулся!» — кричали на всех углах в Сети. Теперь, когда вышла полная версия игры, мы можем со всей уверенностью сказать: «Да, похоже, Doom действительно вернулся». «Серьезный Самуил» — это не игра. Это именно ураган. Диагноз для настоящего ценителя жанра.

Прежде чем приступить к скупому — это надо видеть, а не читать — описанию геймплея, позволим себе окунуться в сюжетную подоплеку игры. Предыстория у «Самуила» скроена на славу. Добротно и с умом. При этом она столь же безбашенна, сколь и происходящее на экране...

В далеком-далеком будущем, в 2104 году, на матушку-Землю нападают толпы инопланетных бестий. Земля — стонет, бестии — прут. Уж чего только человеческие ученые не придумывали, к каким только ухищрениям не прибегали, но все тщетно. Враг атаковал каждый раз с новой силой. И тут каким-то загадочным образом выяснилось, что корень, так сказать, зла зарыт в Древнем Египте (четыре-пять тысяч лет до нашей эры). Именно оттуда и пришли в наш мир исчадия ада. Между делом удалось соорудить машину времени, и было решено, не мешкая, десантировать в Древний Египет добровольца. Мумиям и фараонам на потеху, исчадиям ада на погибель. Добровольцем вызвался (или вызвали) некто товарищ Сэм, по кличке Серьезный. По-аглицки Serious Sam. Сэм — парень бывалый. Прошел несколько галактических войн, можно сказать, на плечах вынес победу из вражеского стана. Враги были против, но Серьезный никого не спрашивал. За решительность и мужество бойца и постановили отправить на столь ответственное задание. В кратчайшие сроки его снарядили в путь... даже одежи новой не дали. Сэм как был в потертых джинсах, рваной майке и кедах китайского производства, так и отправился в прошлое. Нож ему еще вручили армейский. На протяжении всего задания совершенно ненужный. Машинка времени заурчала, затряслась и засосала Сэма во временной поток.

И вот мы — вы, я и Сэм — стоим у истоков инопланетной напасти. Перед нами их мир. Про «Сэма» можно рассказывать бесконечно, но в него надо играть. Лясы точить будем потом, когда игра будет пройдена. Поэтому давайте только о самом главном.

Сам процесс, как уже было сказано, типичный «ураган». Действо разворачивается с фантастической скоростью. Секунду назад вы еще



Оружие

Гранатомет (GL)
Пожалуй, единственное бестолковое оружие в игре. Найти ему применение можно, вот только ракетомет куда эффективнее. До метания гранат дело доходит только в крайних случаях, когда другого оружия просто не осталось. Снаряд взрывается либо от удара о противника, либо через 4—5 секунд после броска.

Рокетлаунчер (RL)
Тут без каких-либо новаторств. Классическая, можно сказать, ракетница. Скорострельность достаточно высока, никаких альтернативных режимов. Бык уничтожается с двух выстрелов, большой механоид — с трех, большой красный арахноид — с двух, если стрелять с близкого расстояния.





Последний бой... он трудный самый. Супербосс поражает воображение. Воистину, жанр FPS не знал таких боссов. Один размер чего стоит. Убить же супостата просто так не получится. К нему нужен особый подход. Какой? Разберетесь сами. Оно того стоит.

Оружие

Мортира
Ну что тут скажешь! Мощнейшее оружие. Стреляет, как и положено мортире, ядрами. Причем ядра ведут себя, скажем так, избирательно. Попав в сильного противника, они взрываются, а более мелких просто убивают, продолжая свой смертоносный путь к следующей цели. Вывод очевиден. Боссов просто забрасываем ядрами. А, скажем, быков выстраиваем в ряд и кладем одним лишь ядром. При должной сноровке можно завалить с десяток рогатых бестий. Не стоит забывать, что ядра имеют свойство отскакивать от всех предметов, так что если шмальнуть по земле, то велика вероятность, что ядро отскочит обратно от какого-либо препятствия. Лучше палить по навесной.

Плазменная турель
Убойный агрегат. Палит зелеными лучами из четырех стволов. Мелких противников сметает напрочь, тех, что покрупнее, отправляет в нокаут. Пожалуй, самое эффективное оружие против одиночных скелетонов. Два метких попадания плазмы, и ваш оппонент разваливается на составляющие косточки. По движущимся целям следует стрелять с упреждением — плазма достаточно «медлительна».



Оружие

Миниган
Тут разговор короткий. Старший брат Томпсона. Косит врагов тоннами, следовательно, жаден до патронов. Способен «скушать» обойму из 800 пуль за 10—15 секунд. На раскрутку требует времени. Приблизительно столько же останавливается. Отсюда и тактика применения. Собираем за спиной большую толпу противников, — если оппоненты передвигаются быстрее вас, можно ради этого даже пожертвовать частью здоровья, зато потом уложить всех скопом — на ходу раскручиваем «пушку», разворачиваемся и демонстрируем собравшимся мать Кузьмы. При удачном раскладе можно уложиться с полсотни монстряков. А что такое пятьдесят скелетонов за спиной, знают все, прошедшие уровень Метрополис. Еще миниганом очень удобно снимать большие скопления гарпий в небе.

стояли посередь «чиста поля», и вот уже вам наперерез несется пара десятков злобных тварей, способных разорвать в клочья, если вы не сделаете с ними то же самое...

Если вы играли в Doom, то вы уже все поняли. Представьте себе атмосферу этой игры, воссозданную на основе современного 3D-движка, это и есть «Сэм». Ядерный симбиоз графики, дизайна, экшна и адреналина. Ключевое слово «адреналин». Поверьте, ваши надпочечники будут выделять сей гормон на протяжении всего времени прохождения игры. Ладно, хватит рукоплесканий, пора и честь знать. Давайте переходить к сути событий.

Геймплей как он есть. Сочный ломоть мяса. Побитый на уровни «Сэм», предстает перед нами в виде череды арен, на которых придется сражаться с вражескими ордами. Попав на такую арену (на самом деле это просто кусочек игрового мира), вы не сможете пройти дальше, до тех пор пока все враги не будут мертвы. При этом на поле боя постоянно «подгружаются» (попросту телепортируются) новые полчища. В процессе передвижения между местами «капитальных» схваток придется отстреливать организованные кучки монстров по различным помещениям. Пирамиды, храмы, мавзолеи — к вашим услугам.



Вечер. Закат. Египет. Супербосс. Рокетлаунчер. Шансы на победу — равные. Немного ловкости, немного смекалки — и вот вы дома. В своем времени. Но до этого момента еще надо дожить.

Было бы, что называется, желание. Триггеры с кнопочками и другими простенькими головоломками — присутствуют. На этом — на присутствии — их роль и заканчивается. Никаких мозгодробительных операций по обнаружению очередного рычажка/кнопочки предпринимать не придется.

Упомянутые выше по тексту орды монстров — не метафора: количество врагов порой действительно исчисляется сотнями. Взгляните на скрины, и вы все поймете. Правда, это нисколько не приблизит вас к тому, что называется «почувствовать на собственной шкуре». Ощущение, когда на тебя прет шеренга боевых лошадей-скелетов, сравнить попросту не с чем. Это надо пережить. Видовое разнообразие? Оно есть. Давненько какой-либо шутер не мог похвастаться таким количеством разнообразных бестий. Начинается все с мелких вполне себе гуманоидных тварей. Вот только, гм, как бы это помягче. Короче, головы они носят под мышкой (точнее, в руке). Дальше по игре начинают попадаться скелеты с лошадиными наклонностями. Такие несутся на вас с жутким топотом, издали осыпают булавами, ну а подбежав, совершают стремительный рывок, от которого может спасти либо стремительное «скольжение» в стороны, либо выстрел в упор из штуцера. Ну потом следует фантастическая череда из самых разнообразных тварей. Тут и маленькие прыгающие жабоподобные монстрики, наваливающиеся числом не менее двух-трех десятков. И скорпионы-пулеметчики (от маленьких до огромных), и быки-бульдоги, несущиеся, словно танки, пытающиеся поддеть вас на рога... А ведь есть еще некое подобие боссов, отличающихся повышенной живучестью. Вот только стоит пройти какого-либо босса, как он уже будет встречаться на последующих уровнях в качестве рядового врага... Такие вот дела. Расслабляться в «Сэме» не рекомендуется. Затопчут, загрызут, раздавят массой... К каждому виду монстров нужно подбирать свою тактику борьбы. «Конницу» расстреливать издалека или бить в упор из штуцера, скорпионов закидывать из-за угла гранатами или «опрыскивать» ракетами. С быками устраивать корриду... И для каждой твари нужно свое оружие...

Оружия в игре хватает. Никаких глупостей, как то: альтернативные режимы стрельбы и перезарядка — нет. В «Сэме» нужно стрелять, а не заботиться о передергивании затвора (к слову, клавиша



Быки атакуют, не задумываясь. Вот только от этого их атака, достигшая цели, не менее эффективна. Прут напролом. Поддевают на рога. Профилактика: двойной выстрел из штуцера промеж рогов. Помогает...

Монстры



«перезарядки» все-таки имеется, но если вы ею не пользуетесь, то оружие само перезарядится, едва опустеет магазин). В последнее время стало модным изобретать хитрые приспособления в качестве средств уничтожения. Такие, чтобы с первого взгляда и непонятно было, на что данный девайс способен. В «Сэме» все не так. Как только вы видите оружие, вы сразу понимаете, чего от него ждать. Пулеметы — строчат, рокетлаунчер — стреляет ракетами. Плазменная турель — косит врага плазменными же лучами. Ну а пушка-мортира, которую с легкой руки разработчиков можно таскать под мышкой, — садит во врагов ядрами особо крупного калибра. Ядра сметают наиболее мелких, взрываясь от удара о более солидных противников. Придраться не к чему.

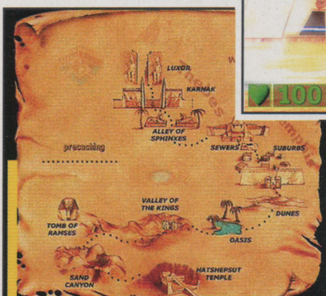
С боеприпасами тоже проблем не возникает. «Бонусы» щедро разбросаны по уровням, вот только при местном изобилии оппонентов и этой манны не хватает. Правило — подкинули кучу патронов, жди неприятностей в виде сотни-другой монстряков за следующей дверью — работает на все сто. На особо оживленных аренах время от времени подбрасывают «промежуточные» призы, чтобы не остаться один на один с толпой озверевшего поголовья вражеского животноводческого хозяйства. Здоровье, бронежилеты и прочая мишура присутствуют в полном объеме.

Отдельно нужно сказать про звук. Если вообще можно сравнивать, то Unreal-композиции несколько не дотягивают до музыкального антуража Serious Sam. Настолько все круто. А уж насколько все привязано к обстановке, и говорить не хочется. По одному только музыкальному драйву можно догадаться, что ожидает вас в следующую минуту: передышка или яростная схватка. В процессе боя тоже звучит музыка, динамичная, не отвлекающая от самого процесса. Именно такая, какая и должна быть музыка в настоящей игре. Стремительно распаковывайте музыкальный архив (лежит в корне игры) и слушайте MP3'шки дни на пролет. Они того стоят. Что до звука, то «это» описать словами и вовсе невозможно. Оружие «говорит», монстры предваряют свое появление одному лишь их виду свойственным звуком (быки топочут, лошади цокают копытами, пташки — местная авиация — звонко и пронзительно кричат). Всякие кнопочки и рычажки нажимаются с характерным «хрустящим» оттенком. «Нажав раз, жму и сейчас». Все путем, и путь во всем. Грамотный путь.



А вот телепортеры почти как в Unreal. Ну может, чуть-чуть покрасивее.





Увы, уровней немного. Кажется, только сел за компьютер, а игра уже закончилась. В конце, правда, высвечивается многообещающее: «To be continue...» Что ж, будем ждать.

Графика и дизайн? Великолепны! Возможно, качество текстур и не дотягивает до 32-битных шедевров Quake 3, но этого не замечаешь. В «Сэме» нет времени ходить и разглядывать красоты (хотя так хочется), в «Сэме» нужно сражаться. Модельки оппонентов выполнены не ахти как. Это если присмотреться поближе, но на это тоже нет времени. Недостаток полигонов умело скрыт скоростью действа и потрясающе красивой анимацией. Unreal отдыхает. Дизайн — гениален в своей простоте. Никто не пытался запутать нас в хитросплетения лабиринтов, «заблудить» в пирамидах, утопить в подземных катакомбах. Игра целиком и полностью ориентирована на схватку, а поиск ключей, нажатие кнопок — это так, время для отдыха между сечами. Что и где нужно нажать, подробно расписано в «подсказке» (там же, где высвечивается информация по новым монстрам и оружию). Идем, давим на кнопку, получаем добрую порцию монстров в качестве приза, сквозь которую нужно прорубаться к открывшейся двери. И так всю игру.

Мы уже упоминали, что движок Serious Sam заточен под создание открытых пространств. Так оно и есть. Две трети игры проходят под открытым небом (ночью, вечером, днем). Вы не представляете, какой восторг испытываешь, когда на открытой местности (из одного конца в другой бежать минут пять реального времени) приходится рулить сотни две бешеных противников. Солнце настойчиво застит обзор, пуская лучики света прямо в глаза. И прямо со стороны солнца заходит эскадра боевых гарпий... Коппола отдыхает, а вам — мало не покажется.

В завершение нашего разговора хочется уделить немного внимания управлению и физике. Про первое скажем лишь то, что оно очень удобно: раскладка — классическая, а персонаж реагирует на нажатие клавиш и повороты мышки без каких-либо задержек. Точно, как в Quake. Физика же просто хороша. Как раз такая, какая и нужна в чумовом шутере. Падать можно чуть ли не с любой высоты. Быки поддевают вас на рога и забрасывают почти до звезд... и так далее и тому подобное. Не игра. Ураган. MG

Оружие

Кольты

Неплохое оружие против слабых противников. С успехом используется против бехедеров на дальней дистанции. Скажем, когда вы еще довольно далеко от бехедера-гренадера, можно снять его из кольтов. Но стоит на сцене появиться «скелетонам», и кольты становятся практически бесполезными. Для уничтожения одной «лошадки» требуется минимум десяток попаданий.

Шотган

О превосходстве данного оружия над парными кольтами можно поспорить. Убойная сила явно побольше, только вот скорость перезарядки несравнимо выше. Для уничтожения того же «коняги» требуется двойное попадание в упор или же тройное с некоторой дистанции. Если учесть, что скелетоны бегают несколько быстрее Сэма, то использовать шотган для их уничтожения настоятельно не рекомендуется. Против прочих — более суровых противников — и вовсе недейственен. Кстати, дальнобойность тоже оставляет желать лучшего. Изредка можно подстрелить одинокого гнаала-самку, но и только.

Штуцер

Двустволка. Это уже вещичка посерьезней. С одного выстрела в упор останавливает скелетона на полном скаку. Разносит его в щепки. «Игрушка» была бы не столь ценна, если бы не рассыпные заряды. Можно подождать, когда мелкий противник скопится в стаю (скажем, мелкие жабки или рыбешки в воде), и шмальнуть в общую неразбериху. Пять-шесть противников обязательно полягут. С успехом используется штуцер и против быков. Тут техника предельно проста. Коррида чистой воды. Ждете, пока бык на полном ходу подлетит к вам, стреляете ему промеж рогов и отходите в сторону. Два таких попадания (только именно в упор), и бычара покатится кубарем в пыли.

Томпсон

Как только у вас в кармане появится эта «машинка», играть станет существенно проще. Используется против любых противников. Мелких Томпсон косит наповал, крупных окучивает более долго, но все равно можно попытаться выходить с автоматом даже на мелких рептилоидов. При должной сноровке запросто уложите двух-трех метателей зеленых «камушков».

Трудно быть богом



Антон Гусаров

Паспорт

Black&White

Жанр:	RTS/God Simulator
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Lionhead Studios


URL http://www.bwgame.com

Системные требования:

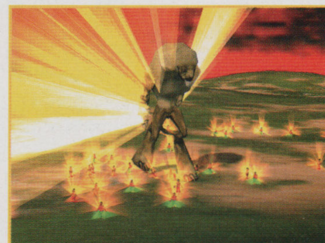
Процессор:	Pentium II 350 МГц
RAM:	64 Мбайт
Video:	3D-ускоритель

Свершилось. Более трех лет заботливо вынашивавшая свой плод Lionhead Studios наконец разродилась. Ожидание было ненапрасным: ребенок попросту не может не нравиться, потому как совсем не похож на других, умен и забавен. По признанию самого Питера Молинье (Peter Molyneux), Black&White — лучшее, что он когда-либо создал, и Мастер ничуть не преувеличивает. Можно даже сказать, скромничает.

Разработчики Black&White обратились к самым что ни на есть высоким материям — богу, чудесам и вере, достигнув при этом потрясающей играбельности, характерной для куда более мэйнстримовых проектов. Избавившись от многих типичных для сегодняшнего игрового дизайна шор и рамок, они сумели сделать коммерческую игру «не для всех», как бы нескладно это ни звучало. Black&White привлекает и отталкивает сложностью механики своей вселенной. Рядового игрока она может как отпугнуть, так и часами удерживать у монитора, заставив буквально забыть о хлебе насущном.

Понять сущность игры можно, если только докопаться до сути. В сущности своей Black&White есть синтез стратегии и god-симулятора, чем-то напоминающий предыдущие работы Молинье, когда тот работал в Bullfrog Productions. Играющему отведена роль бога, чье присутствие в мире земном почти незримо и выражается в виде лишь кисти руки. Как всякий порядочный вседержитель, геймер стремится обратить окрестные деревни в культ имени себя. Управление трехмерной перспективой да и вообще всем миром Black&White практически полностью возложено на игрока, могущего пассивно наблюдать и активно влиять на жизнь селян. Рост числа последователей обеспечивает расширение сферы влияния, чьи границы со временем достигают все новых деревень, которые также нужно будет подчинить своей власти. Вера в Black&White понятие далеко не абстрактное, но материальное и подверженное учету. Чем сильнее веруют жители, тем больше подконтрольная геймеру территория и тем выше его потенциал, необходимый для создания своеобразных магических заклинаний — чудес.

Чтобы вызывать и поддерживать в селянах веру, приходится заниматься божественным промыслом. Lionhead благоразумно не стала ограничивать фантазию игрока и сделала этот элемент геймплея подлинно нелинейным, что позитивным образом отрази-





лось на всей игре в целом. Например, процесс обращения во многом зависит от того, как игрок будет, и будет ли вообще, помогать селянам в их делах. Можно, словно манну небесную, сбрасывать им еду и древесину; можно орошать дождем их урожаи; можно поразить их воображение каким-нибудь чудом наподобие выпущенных стай голубей; можно защитить их магическими барьерами; можно даже отправить к ним миссионеров из уже обращенной деревни. Главное, не переусердствовать с использованием одних и тех же приемов, иначе их воздействие на прихожан будет становиться все меньше и меньше, что в конечном счете и заставляет применять фантазию, искать новые пути к сердцам и душам. Селян, если уж на то пошло, можно заставить себя не только любить, но и бояться — вера свободна от морали. Игроку дозволено обрушивать на дома и головы ни в чем не повинных жителей файерболы и молнии; разрешается похищать «обращаемых», запускать их в открытое небо, терроризировать соседей; не запрещено разрушать деревенские дома, посылая на них огромные валуны. Процесс подчинения деревни при таком подходе заметно ускорится, потому что никто из селян не хочет умереть или потерять свой дом. Тем не менее на ранних этапах игры, когда собирание земель имеет решающее значение, предпочтительнее ненасильственный способ покорения. В противном случае придется отстраивать превращенные в руины деревни, на что уйдет гораздо больше времени.



Как ни крути, но самое красивое в игре — чудеса разрушения.

Другие боги имеют схожие с геймерскими цели, поэтому в случае, если два небожителя пытаются взять под контроль одну и ту же деревню, игра основательно «подвисает», в силу того что обращение деревни за частую отнимает много времени. Помимо ни на минуту не прекращающейся экспансии, из внимания нельзя упускать множество других факторов. Так, несмотря на то, что принадлежащие игроку города и деревни якобы могут существовать без геймерского ведома, язык не поворачивается назвать их самостоятельными. Попробуйте оставить их без внимания на какое-то время, и запасы еды и дерева — основных в игре — очень скоро начнут подходить к концу, так как наличие либо одного, либо другого ресурса в природе ограниченно. В подобной ситуации остается помногу и часто кастовать соответствующие чудеса, дабы обеспечить население продовольствием и стройматериалами. Кроме того, бывает затрудненным процесс возведения зданий. Сначала от игрока требуется построить в мастерской леса, чем занимаются несколько назначаемых геймером селян. В зависимости от сложности постройки случается соединять и комбинировать до семи частей лесов, и даже после этого процесс по большому счету не завершается, а если учесть, что жители сами по себе ничего не сооружают, разбираться со строительством приходится непосредственно игроку. Зачем разработчикам массивной Black&White понадобилось вводить в игру такой микроменеджмент, мне не совсем понятно.





Пускай из жителей никудышные работники, главное, они живые...



Использовать рабоче-крестьянскую силу доводится и по-другому. Подбирая и опуская селян в специальных зонах, геймер делает их последователями. Скажем, из обыкновенного жителя можно сделать лесника, поместив его рядом с деревом. Сходным образом получаются рыбаки, мастеровые, фермеры, строители и прочая, прочая, прочая. Девелоперы не забыли даже о племенных производителях — надо только выпустить счастливчика где-нибудь рядом с особой противоположного

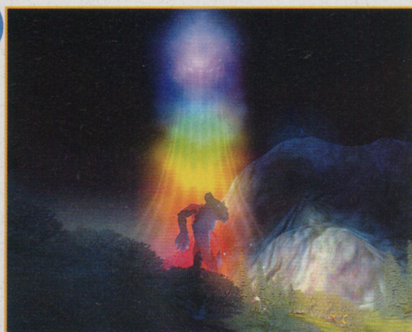
Синглплеер

Подоплека одиночной кампании, сотканной из нескольких различных сценариев, скучна и прозаична — не обошлось без опостылевших, но жуть каких мощных артефактов и вредного бога с женским именем Nemesis. Вялотекущее противостояние камуфлируется массой небольших дополнительных квестов, кои, в отличие от остальной игры, имеют открытый конец. В течение всей кампании, и в особенности в самом ее начале, игрока мучает и терзает... совесть, представленная в виде двух классических персонажей — скверного дьяволенка и праведного старца. Они будут давать порой противоположные ввиду своей натуры советы, пытаясь склонить геймера к правильным или не очень с точки зрения добра или зла действиям. Как только вы найдете свое зверское эго, оно будет следовать за вами по кампании и иногда сражаться на вашей стороне против других монстров, в сингле управляемых компьютером, а в мультиплеере соответственно людьми. Сцены с драками, пародирующие всякие там серьезные боевые искусства, смотрятся шикарно, хотя и не лишены недостатков, традиционно связанных с управлением. Спасают сингплеер множество форм и видов животных (зачастую спрятанных), уйма способов тренировки зверюги, а также большое число побочных квестов и заданий.



Мультиплеер

Мультиплеер в Lionhead делали едва ли не в последний момент, что, к сожалению, чувствуется. В его основу положена оригинальная концепция боев ваших существ против монстров других игроков. Можно сказать, разработчикам почти удалось создать такую систему. Почему почти? Во-первых, к активным сетевым побоищам не располагает крайне неспешный «сингловый» ход Black&White, а во-вторых, девелоперы, откровенно говоря, поленились нарисовать должное количество мультиплеерных карт. И все же стоит обратить внимание на сетевой режим Black&White, отличающийся стабильностью и не обделенный вниманием игроков благодаря встроенной поддержке GameSpy. Есть в мультиплеере целый ряд гениальных находок и решений. Как вам нравится чат в виде пузырьков, словно бы кто и в самом деле разговаривал? А возможность увязать игровую погоду с метеоусловиями за окном? Или такая feature, как автоматическая синхронизация Black&White с Outlook Express, произвольно выбирающая из адресной книги имена для новых жителей? Я уже не говорю о планах Молинье оказывать пользователям всякого рода поддержку, причем не только технического характера: предполагается, к началу лета на сайте Black&White будут выложены несколько новых созданий и кое-что еще.



пола. Все это селяне делают и без указаний игрока, однако, последователи выполняют работу значительно эффективнее, к тому же их создание ничего не стоит. Правда, по причине того, что последователи много работают, у них не остается времени на молитвы в отличие от обычных селян, чья вера, напомню, используется для сотворения чудес. Поэтому одной из важнейших задач на протяжении всей игры становится нахождение оптимального баланса между жителями и последователями. К счастью, путем нехитрых манипуляций последние снова обращаются в верующих.

Из всего вышесказанного следует, что Black&White — игра вовсе не простая и что играть в нее совсем не легко. Скриншотная эфирность обманчива. Особенно тяжело даются первые шаги, освоение нюансов. Сперва детище Lionhead кажется мало-, а то и вообще неуправляемым. Молинье и К°, видимо, очень хотелось создать прозрачный, полностью «мышиный» интерфейс, благодаря которому игра и в самом деле стала выглядеть лучше. К чести дизайнеров, им удалось достойно реализовать свою задумку, однако многим геймерам понадобится время, чтобы полностью оценить и освоить все их интерфейсные нововведения. Очевидно, не всем понравится система управления камерой, «летающей» лишь на очень быстрых машинах, а кого-то смутит и отсутствие по умолчанию даже самых основных горячих клавиш. В целом, если закрыть глаза на кое-какие излишне революционные фишки, жизненно важный для любой стратегии интерфейс осуществлен на уровне.



Не без фантазии выполнена еще одна концепция Lionhead — манипулирование объектами и кастование игровых чудес. Поднять и бросить на землю можно почти все и вся. Направление полета предмета опять-таки задается мышью, так же как и создание того или иного чуда. Игрок словно рисует курсором определенный знак, после чего чудо и становится явью. Очерчиваемые фигуры запомнить несложно, куда труднее их выводить, даже обладая опытом и набив руку. Если вензеля на экране выписывать никак не хочется, то незазорно пользовать иконки, расположенные по периметру деревенской ратуши, по совместительству являющейся храмом личного пользования.

Впрочем, все это не так важно, ибо дальше речь пойдет о визитной карточке Black&White — гигантских созданиях, одно из которых символизирует игрока. Готов снять шляпу перед Lionhead только за то, что каждое, с позволения сказать, животное подражает деяниям геймера или компьютера, и надо видеть, как подражает... Искусственный интеллект, отвечающий за поведение, выше всяких похвал: наблюдать за ростом и развитием твари — одно удовольствие. Некоторой вторичности этого аспекта





Зрелище монструозных плясок выдержит далеко не каждый. Селянин, разумеется.

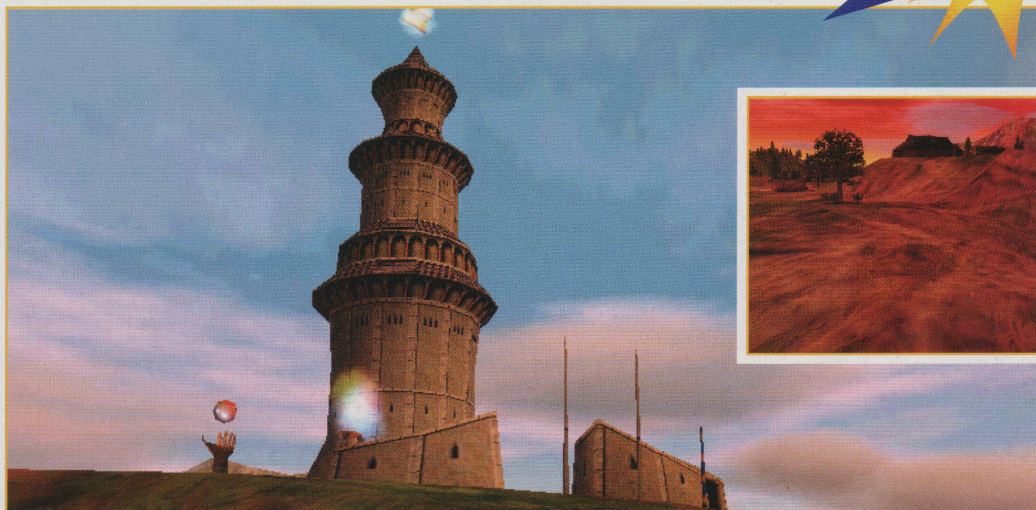




геймплее по отношению к стратегическому (основному) элементу не чувствуется, что особенно приятно. Обычно подходящий персонаж находится по прошествии первого получаса игры. Все начинается с появления младенческого разума, глупого и любознательного. Пытливость ума и стремление к накоплению опыта заставляют его пробовать все новые и новые вещи, и в этот момент игрок принимается за воспитание малыша, указывая тому, что такое хорошо и что такое плохо, закладывая основы характера монстра и его, можно сказать, ориентацию на добро или зло. Игрок сам определяет, где животному ходить, что учить и как действовать. Творя чудеса в непосредственной близости от своего существа, он передает зверю искусство кастования. Затем гигантскую корову (лошадь, черепаху и прочее) можно превратить, например, в фермера, научив ее поливать урожай или собирать еду и древесину на своем складе. Приходится заниматься составлением монструозного «меню», заставив зверя попробовать понемногу все, и, опускаясь до рукоприкладства, объяснять, что нельзя облегчаться на храм-ратушу.

Кстати говоря, усиленное применение болезненно-физических методов воспитания грозит обернуться тем, что доброе милое создание станет злым и жестоким; самое интересное, что фигура игрока может в то же время олицетворять совершенство и добродетель! Представляете себе, насколько геймер свободен в своих поступках? Приведу такой пример: игрок, будучи воплощением порока и зла, пестует «испорченного» монстра, делающего из хорошего плохое и наоборот. Он быстро и результативно обращает деревню в свою веру, спалив и разломав все постройки, после чего приводит в городок своего зверя и, воспользовавшись особенностями монстра, быстро восстанавливает разрушенные здания. Обезумевшие жители вмиг становятся вашими. Продвижение в игре сопровождается ростом подопечного, чей облик будет меняться в зависимости от геймерских действий, позитивных или негативных. Таким же превращениям подвержен и курсор. Эффект перехода из одного состояния в другое выполнен великолепно — чем больше добра или зла вы сделаете, тем больше изменится ваш облик.

Технически Black&White эталонна. Сказать, что графика сражает наповал, значит, не сказать ничего. После сцен с дождем и закатом начинаешь понимать, на что были потрачены годы разработки... Мир Black&White не выглядит живым, но сам по себе живой. Чувства, которые испытываешь, когда только что наказанная зверюга заглядывает тебе в глаза, описать словами невозможно. Такое нужно ощутить. Или услышать. Снизойдите с небес на землю и побродите по острову — уверен, первое время вы будете вслушиваться и всматриваться в окружающее пространство.

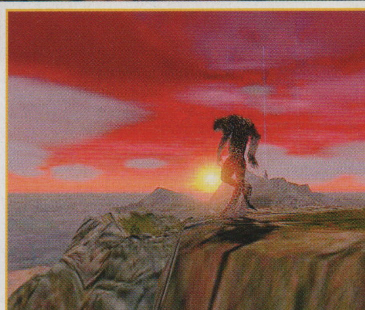






Ничто человеческое зверью не чуждо: после бурной трудовой деятельности — отдых.







...Black&White оказалась большой игрой с большими амбициями, прекрасно выглядящей и отменно звучащей. Ее уникальность в сочетании несочетаемого. Нелинейный, провозглашающий полную свободу действий геймплей Lionhead соединяет с абсолютно фиксированным, закрепленным финалом, рушащий своей прозрачностью все каноны управления интерфейс — со строгой point-and-click системой, комплексность игровой механики — с легкостью внешнего исполнения и так далее и тому подобное; список можно продолжать еще долго. Разумеется, что-то так и осталось в домашних заготовках или не лучшим образом воплощено в жизнь, но разве бывают революции без потерь? Разве можно создать новое, не разрушив старое? Молинье, классик при жизни, терпеть не может сложившиеся стереотипы, с которыми он борется всю свою сознательную девелоперскую жизнь — начиная с Populous через Dungeon Keeper и заканчивая Black&White, ставшей третьим и, хотелось бы верить, последним шагом на пути к идеальному симулятору бога. MG

Мир «нереальных» модов

Салават Абдулаев

С момента появления на полках магазинов Unreal Tournament бурным газоном расцвело народное творчество. Все, у кого руки посажены чуть выше поясницы, не упускают случая создать свою карту, модель, «шкурку»... Те же, у кого руки и вовсе растут из мест, приближенных к местам их должной посадки, с завидной регулярностью снабжают нас различного рода модификациями к игре. Что такое мод? Это программа, коренным образом изменяющая геймплей. По сути, это эдакий глобальный мутатор, изменяющий оружие, физику, окружение и правила игры. Количество модов под Unreal Tournament (равно как и под Quake 3: Arena) давно перевалило за полсотни. Описывать каждую из модификаций подробно у нас нет ровным счетом никакой возможности. Да это и не нужно. Мы лишь приведем краткое описание лучших, на наш взгляд, модов, а вы уж сами решайте, в какой из них играть, а какой стоит оставить до лучших времен. Все нижеописанные моды — полностью бесплатны, и вы можете выкачать их из Internet по означенным адресам.



Action Realism. Геймплей изменен лишь незначительно, но после каждого попадания бегать вы будете все медленней и медленней. Будто бы истекая кровью. Понятное дело, что аптечки и броня существенно улучшат положение. В целом достаточно занимательный мод, жаль только, что эмуляцию «вытекания крови» в него не встроили.

Expert UT

www.utworld.net

Нельзя сказать, что данная модификация каким-то коренным образом изменяет геймплей, но Expert UT пришелся по вкусу достаточно большому количеству игроков, и в Сети в него играет много народу. Данный мод изменяет геймплей, напрочь убирая из UT оружие, которое убивает с одного выстрела. Да и убойная сила всего остального оружия существенно снижена. Рокетлаунчер, например, теперь стреляет лишь единичными залпами. Причем в момент респавна у вас уже есть полный боезапас: оружие, патроны, броня. Сейчас каждый раунд играется существенно дольше, а доля случайности при зарабатывании каждого фрага снижается. Мод, так сказать, резко увеличивает шансы на победу по-настоящему хороших игроков. Заметьте, что полностью пропадает понятие «приоритетного оружия» для каждого уровня. Теперь любой может воевать тем «стволом», что ему больше по вкусу: ведь все оружие доступно с момента появления игрока на уровне.

Frozt

www.planetunreal.com

Очень оригинальная модификация. Зимой, на морозе, человек старается больше двигаться: иначе не миновать стремительного замерзания. Подобное правило действует и в Frozt. Только тут в роли мороза выступают вражеские пули. Каждое их попадание снижает температуру тела игрока на несколько градусов. Как только эта самая температура станет равна нулю, вы превратитесь в ледяное изваяние. Не сможете двигаться да и вообще выполнять любое действие. В таком состоянии вам суждено пребывать не менее шести минут. После чего произойдет полное восстановление жизненных функций, а шкала температуры регенерирует к изначальному значению. В процессе игры утраченные из-за выстрелов оппонентов градусы можно пополнять за счет брони или же за счет... простого движения. Особенно помогают согреться прыжки. Как следует попрыгал — и вот уже ты снова жив-здоров, и никакой враг тебе не страшен. Есть тут, правда, одно «но». Как только начинаешь прыгать — враги сразу слышат «оханье» при приземлении и слетаются как мухи на варенье. Кстати, если вас таки приморозило капитально, не отчаивайтесь. Когда рядом пробежит ваш соратник по команде (разумеется, только, если вы играете в тимплей), то скорость вашего размораживания существенно увеличится. Вместо шести минут вы растаете за десять-пятнадцать секунд. Впрочем, пребывая под гнетом льда, есть реальная опасность быть расколотым на кусочки. Это произойдет, если враг засадит в вашу «тушку», скажем, из рокетлаунчера. Тогда вы появитесь на респавне «голенькими» (то есть без оружия и брони), а если будете размораживаться «естественным» путем — все оружие останется при вас. Настоятельно рекомендуем Frozt к опробыванию. Чертовски увлекательный мод.

Comquest

www.utworld.net

Данная модификация представляет собой практически точную копию Domination, встроенную в оригинальную игру. Есть две команды. Есть точки, которые нужно контролировать. За каждую единицу времени пока точка пребывает под контролем одной из команд, этой команде начисляются очки. Перешла точка к оппонентам (для этого любому из врагов достаточно пробежать по поинту) — баллы начисляются им. В случае Comquest точка всего одна. Так что вся «мясорубка» происходит в одной локации. Стратегический гений уступает место мастерству владения оружием. На самом деле очень увлекательно, рекомендуем хоть разок сыграть. Дальше — по обстановке.

TallyHo

http://umclan.narod.ru

Очень простой мод. Как и многое простое — гениален. Казалось бы, что удивительного в том, что на стандартных аренах UT появляются монстры из первого Unreal? Да, в общем, ничего. Только убиваются они значительно труднее, чем в «Нереальном», а играть становится на порядок сложнее. Можно и тимплей запустить: чья команда больше бонусов наберет. Но будьте осторожны: стоит вам угробить напарника, как все ваши заработанные на монстрах фраги обнулятся.

DominateUT

http://downloads.kurtmayer.com

Опять Domination, только на сей раз оригинальное количество контрольных точек сохранено. Зато введено новое изменение. Раньше на победу влияло только количество захваченных вейпоинтов и время, за которое команда их контролирует. Теперь же важно стало и количество заработанных вами фрагов. Пускай враг захватил три из четырех точек, но можно, лихо орудуя снайперкой, уложить пару десятков оппонентов — и игра ваша. Не сказать, что модификация блещет оригинальностью, но геймплей достаточно увлекателен.

Tremor

Оригинальный мод. Посвящается тем, кто не может окончательно решить для себя, какая из игр ему больше нравится. Unreal Tournament или Quake 3:Arena. Данный мод переделывает оружие UT в оружие Q3A. Причем изменяется не только внешний вид, но и физика. Так что у вас есть прекрасный шанс сыграть на картах UT в «Кваку». Оригинально? Не то слово! Чего всегда не хватало Unreal Tournament так это добротной рельсы, из которой можно прошить сразу двух-трех оппонентов.

Marathon Rampancy

www.marathonrampancy.com

Ничего сверхоригинального в данной модификации нами не усмотрено. Несколько изменена физика игры. Полностью переработано оружие. Добавлено несколько многопользовательских карт. Во всем же остальном — это все тот же Unreal Tournament. Пожалуй, основное, ради чего стоит играть в Marathon Rampancy — это двустволка. А она тут есть. Стреляет сразу из двух стволов, как и положено настоящей (почти что Doom'овской) двустволке.

Action Realism

http://hem1.passagen.se

Вам не хватает реализма в оригинальном UT? Что ж, значит, модификация Action Realism — для вас. Геймплей изменен лишь незначительно, но после каждого попадания бегать вы будете все медленней и медленней. Будто бы истекая кровью. Понятное дело, что аптечки и броня существенно улучшат положение. В целом достаточно занимательный мод, жаль только, что эмуляцию «вытекания крови» в него не встроили. А то представляете, как весело было бы бегать после попадания, по каплям теряя драгоценную жидкость. А можно было еще сделать так, чтобы кровушка и следы на полу оставляла. И по этим-то следам враг вас — истекающего кровью — быстро бы выслеживал. А можно было... да много чего еще можно было, но пользуемся тем, что есть. И ничуть этим не расстроены.

RealCombatStyle

www.jump-it.com

Изменения, которые вносит в игру данный мод, больше пошли бы кому-нибудь мутатору. Однако RealCombatStyle — именно модификация. Причем весьма полезная для обучающихся игроков. Не начинающих, а тех, кто уже поднялся, так сказать, по лестнице профессионализма на пару ступенек от позиции «зеленый ламер». RealCombatStyle несколько изменяет поведение встроенных в игру ботов. В результате чего боты начинают вести себя более естественно. Они учатся бегать по «маршрутам», собирая оружие и армор. На некоторых картах отдельные представители «ботовского» семейства превращаются в злостных кемперов. Они прячутся в нычки и отстреливают пробегающих мимо







Выход второго Unreal не за горами. Осталось подождать чуть меньше года. Разумеется, в игре будет свой уникальный мультиплеер. И вне всяких сомнений, что модификации под U2 не замедлят появиться. Как только... мы вам сразу напишем.

игроков из снайперки. Придумывая подходы к каждому из таких ботов, вы существенно поднимете уровень своей игры.



CrotchShot

www.fileplanet.com

Настоящие снайперы давно приучили себя практически на автомате — одним лишь плавным поворотом ствола снайперки — сносить головы всем оппонентам почти на любой дистанции. Называется это в Unreal Tournament — headshot. По-русски — «отстрел башки». Так вот, представьте себе, уважаемые снайперы, что отныне на чайники противников надеты мощные шлемы. Что? Будете стрелять в корпус? Гм... Да и корпус, вроде как облачен в пуленепробиваемый (кевларовый?) жилет. Что-что вы говорите? Что вы отстрелите оппоненту? Ага, правильно. Значится, мысль вы уловили. В CrotchShot именно этим и придется заниматься, потому как иного способа «уложить» противника не существует. Выглядит подобный бой со стороны презабавно. Носится толпа с винтовками и метит друг другу чуть... пониже поясницы. Рекомендуем поиграть всем снайперам. Прочим же дружно ждать подобной модификации на мотив head-hunter. То-то порезвимся.

Fair Square

www.unreal.ru

Вы только начинаете играть в Unreal Tournament, и сражаться с «отцами» вам еще рановато. А хочется. Очень хочется зарулить какого-нибудь «папашу». Что ж, теперь у вас есть такая возможность. Приглашайте такого аса к себе домой, налаживайте сетку. Ну или, на худой конец, в клуб тащите винчестер и устанавливайте модификацию Fair Square там (в большинстве клубов установка модов разрешена). Собственно все, можете рулить профессионала. Дело в том, что данный мод позволяет настроить «класс» каждому играющему. Вся «зелень» будет бегать быстро и стрелять с большей скоростью, тогда как «отцы», едва волоча ноги, станут сонно расстреливать новичков из только что подобранных снайперок. Так что если юный новобранец не совсем лопух, то у него появится неплохой шанс на победу. Что интересно, «папы» обычно соглашаются на установку подобного мода: им ведь тоже не слишком интересно в тупую бойню играть. А так шансы на успех почти уравниваются.

Unreal Fortress

www.unrealfortress.com

Большинство из вас неплохо себе представляют, что такое модификация Fortress, на примере таких игр, как Quake и HalfLife. Имеются две команды, в составе которых играют бойцы разных классов. Каждый класс обладает какой-либо уникальной способностью. Доктор — лечит, снайпер — отстреливает нежелательных оппонентов.

Победа целиком и полностью зависит от слаженных действий команды. Каким бы профессионалом не был каждый игрок в отдельности, но в одиночку он не сможет одержать верх над слаженной «бригадой» противника. Скорее, наоборот, внесет разлад в свою собственную команду и помешает воплотить в жизнь тщательно распланированную операцию. Представляете себе, что произойдет, если снайперу говорят, сиди и защищай базу, он же вместо этого тихонько пробирается в тыл врага,





начинает саботировать противника, а в это время... правильно, враг дружно наваливается на незащищенную базу и зарабатывает кучу фрагов.

Вот такие вот пироги. И теперь у вас есть возможность опробовать прелести «фортресной» жизни в Unreal Tournament. Давайте чуть более подробно разберем особенности классов в UF.

Armourer. По сути это простой инженер. Обладая всего 80 единицами здоровья и 50 единицами брони, имеет возможность ставить зенитку, а также «автомат раздачи». К тому же — что называется по мелочи — умеет тыкать по стенам и темным углам камеры скрытого наблюдения за противником, рассовывать под ноги врагам мины с детекторами движения (врагу не поздоровится), да и простые детекторы перемещения (просто сообщают о наличии врага на территории) расставляет — будь здоров. И хотя арсенал возможностей у инженера весьма велик — оружием его обделили. Что и не мудрено, баланс, как известно, соблюдать надо. Поэтому оснащен бедолага лишь ножом, пистолетом, гранатами да гаечным ключом, которым может в считанные минуты починить практически любую «технику» в игре. Впрочем, ключиком можно и противника по голове приголубить. И повреждений это принесет даже больше, чем при ударе ножом.

Saboteur. Диверсант. Со здоровьем у этого «перца» дела обстоят несколько лучше, чем у инженера. 90 брони и 100 «хелса». В кармане носит десантский ножик с зазубринами, а в заплечном мешке — комплект для разоружения противника (главное, удачно подкрасться). Два вида гранат (оглушающие и осколочные), пистолет с наркотиками и... автомат. Куда же без него. Собственно, автомат — основное оружие саботера.

Heavy Gunner. Тяжелый автоматчик. Мастер на все руки, коих у него целых две. 300 единиц брони и 100 здоровья. С такими характеристиками осталось только оружием помощнее обзавестись и на любого врага с открытой грудью выходить. И оружие у ганнера есть — гатлинг, гранаты и, разумеется, нож. Как и следует из характеристик, представляет собой маленькую ходячую крепость.

Передвигается медленно, но сокрушает все на своем пути. Стоит такому добраться до противника, как песенку последнего можно считать спетой. Но ганнеру лучше обеспечить хорошее прикрытие тылов. Иначе ввиду неповоротливости его могут на раз зарулить два-три подвижных оппонента.

Field Medic. Как и следует из названия — это доктор. По рангу брони и здоровья ему отведено не много: 100 и 90 соответственно. С учетом того что медику приходится постоянно вертеться на поле







боя, так сказать, «вынося» раненых, этого совсем не хватает. Ножом эскулап может перерезать горло любому противнику, автоматом пользуется, как капельницей, — вливает в вены оппонентов целительные пули. Ну а аптечка — только для своих, излечивает в считанные секунды любого, даже находящегося при смерти. Гранаты — это на десерт, целых три вида. Короче, в клинику к такому доктору следует заходить только друзьям, враги же найдут здесь скорую смерть от скальпеля, ножа и топора...

Arsonist. Довольно странное название для простого огнеметчика. Поскольку на дальние дистанции распылять огонь несколько несподручно — техника не позволяет — то к врагу приходится подбираться достаточно близко. А это чревато получением «на грудь» доброй порции свинца. Поэтому брони и здоровья у огнеметчика довольно много: 150 — брони, 100 — здоровья. Сначала воин нашпиговывает вражескую территорию гранатами, коих у него имеется аж три вида. А уж затем бредет по рытвинам, превращая территорию в пепелище при помощи огнемета. Если кого в воронке обнаружит, недобитого, то ножиком десантным по горлышку — и, как говорят французские кабальеро, «чики-гаги». Пистолет — это на крайний случай, так сказать, для себя.

Demo Man. Действительно, этот «кекс» демонстрирует нам и врагам умение вести подрывную деятельность в самом пылу схватки. Случайно сдетонировавшие боезаряды не причинят особого вреда обладателю 120 единиц брони и 90 единиц здоровья. Ну разве что чуть-чуть покалечат. Подрывную деятельность подрывник ведет при помощи пушки-мортиры, классического гранатомета и осколочных гранат. При этом если патроны ко всему закончатся, то отступать Demo Man будет, отстреливаясь из пистолета или рубя врага от плеча ножом. В крайнем случае — забьется в угол и сообщит своим по рации, откуда его — горемычного — нужно срочно вызволять.

Marksman. Снайпер. По всем показателям — хиленький типчик. А как еще назвать бойца, на счету которого лишь 50 единиц здоровья да жалкие 75 армора. Нож, гранаты и пистолет использует редко. Основное оружие — винтовка с оптическим прицелом, которая многих убивает с одного выстрела. Снайперы иногда прячутся по темным углам, но чаще стараются залезть повыше и там как следует заныкаться. Вы долго не сможете понять, откуда по вам ведут огонь. А когда поймете, то будет уже слишком поздно. Порой состязания по Unreal Fortress превращаются в эдакую дуэль снайперов, когда мастера прицела из двух команд начинают соревноваться в отстреле друг друга. Не сказать, что это идет на пользу команде. В результате на поле боя происходит как бы две игры. Одна — между снайперами, другая — между остальными классами.

Commando. Основная атакующая сила любого отряда. Если хевиганнер может медленно продвигаться по вражеской территории, выбивая врага из основных укреплений, а огнеметчик — учинить развал лишь в замкнутом пространстве, где врагу некуда отступить от его оружия, не отличающегося дальнобойностью. Командос же способен словно ураган пронестись по вражеским рубежам, выкуривая оппонентов даже из самых узких щелей. И снайпер не уйдет от точной автоматной очереди командос. Пробегая мимо возвышений и помещений, данный боец может «поздороваться» осколочными гранатами (лучшее средство против врагов, засевших в дзотах). Свое же появление предваряет мощным огнем из рокетлаунчера. 200 единиц брони и 100 здоровья обеспечивают долгое выживание на поле брани.

Ranger. Рейнджер — он и есть рейнджер. Проще говоря, разведчик. Высокая скорость передвижения компенсирована всего лишь 50 единицами здоровья и 75 брони. Оснащен сканером, «наводчиком на цель» (указателем для своих, куда лучше направить атаку), автоматом, из которого при случае не преминет уложить одинокого противника. Часто пользуется ножом для удара из-за угла. Гранаты применяет в крайнем случае, потому что именно они способны мгновенно выдать место пребывания рейнджера.

Скажем сразу, играть плохо — легко, нелегко играть хорошо. То есть, для того чтобы научиться играть на нормальном уровне, потребуется не один месяц тренировок. Да и денег вложить придется немало — клубная игра она ведь денег стоит, а организовать дома сетку на полтора десятка машин не всякий сможет себе позволить. С другой стороны, Unreal Fortress поддерживает ботов, которые на высшем уровне сложности играют вполне даже неплохо.

Рассказом об Unreal Fortress завершаем наш сегодняшний разговор о модификациях к Unreal Tournament. В следующих номерах журнала мы обратим внимание на моды к таким играм жанра 3D-action, как Half-Life, Quake 3: Arena и Counter-Strike. Оставайтесь с нами, а мы в свою очередь останемся с вами. MG

Детское счастье



TOYLAND RACING



Паспорт

TOYLAND RACING

Жанр: аркада
Разработчик: Dinamic multimedia
Издатель: «Руссобит-М»

URL www.russobit-m.ru

Системные требования: PII 350МГц, 64 Мбайт ОЗУ, 3D акселератор

Детский сад. Река времени почти стерла воспоминания об этом чудесном заведении и беззаботной жизни в его стенах. Но все же некоторые моменты остались. Строгая воспитательница и комендантский, простите, тихий час, противная манная каша и еще то, что запомнилось мне с той поры и до сих пор живет во мне сладко-конфетными воспоминаниями, — детский автомобиль.

Автомобилей было два, конструкция их была примитивна и тем не менее самодостаточна для детского счастья. Маленький жестяной кузов с педальным приводом, рулем, находившимся ровно посередине панели, и одним креслом. Как вы догадываетесь, будь машинки рассчитаны на десятерых, вместить всех желающих они все равно не могли бы, поэтому эксплуатировались постоянно, по очереди и без нее, с утра до вечера и, естественно, очень скоро сломались. Случилось это после того, как мне «захлопнули калитку». При выходе из поворота Большая Песочница мой болид влетел в бетонный столб веранды, а у моего приятеля вся подвеска пришла в аварийное состояние. Это было трагедией, шоком и тяжелой травмой для детской психики.







Больше нам в детский сад автомобилей не покупали, а просто бегать с рулем в руках, истошно вопя, уже считалось дурным тоном. Позднее еще были



Вот этот зеленый дядька. Помимо функции «стартера» гонки еще и выпадает с разных сторон монитора, очень пугая своими воплями.

автомобильчики в парке отдыха на «Автодроме», но это было уже не то — ограничение свободы передвижения уже тогда вызывало во мне отрицательные эмоции. И надо же такому случиться: спустя много (очень много) лет детство постучало в мою жизнь с другой стороны монитора — игрой «Toyland racing». Те же крошечные одноместные автомобильчики, сидящие за ними карапузы и то же ощущение праздника жизни!

С чего начинается любая игра? Правильно, с меню и опций. «Гонки Страны игрушек» на данном этапе не отличаются от своих аркадных собратьев и предлагают полноценный аркадный набор игровых режимов и опциональных настроек. Про опции говорить, пожалуй, не будем — дело сугубо индивидуальное, а вот про режимы (хоть они уже знакомы как свои пять пальцев) немного расскажу.

Первый режим это обязательная программа для всех аркад — Practice. Несмотря на кажущуюся простоту и несерьезность «гоночных болидов», потратить 20-30 минут на приобретение навыков вождения все же придется. Почему — скажу чуть позже, когда перейдем к разделу автомобилей и трасс.

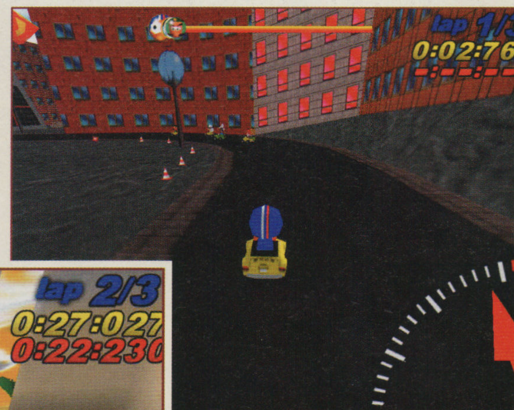
Второй режим также не отличается новизной для данного жанра — Career. Собственно сами гонки, где главная задача — «нет предела совершенству». Гоняемся, толкаемся — в общем, всеми доступными способами стараемся пробиться в лидеры и как можно больше раз.

Championship — что тут скажешь, чемпионат он, как известно, и в тундре чемпионат, большие ставки и все такое, проверка на сухость памперсов. Скажу лишь, для того чтобы сгонять чемпионат и стать самым крутым водилой-карапузом, нужно неслабо повозиться на Practice и Career.

Есть и четвертый режим — игра по Сети. Опробовать сей вариант у меня лично не получилось, потому что для обзора мне досталась еще не локализованная версия игры на итальянском языке. Вот чего еще не изучил, так это технический итальянский. Так что не обессудьте, «Руссобит-М» вам поможет.

Ну а теперь перейдем к самим участникам действа — эээ... автомобилям и гм... пилотам. Автомобили это громко сказано: в «Toyland racing» ездят эдакие «бибики» — одноместные, маленькие автомобильчики неясного происхождения. Количество их не велико, в самом начале игры их вообще три штуки, но зато не придется мучиться с проблемой выбора. Хотя, как вы понимаете, различие между ними только







Мой вылет с трассы, той самой извилистой Desert. А все почему? Потому что промахнулся мимо соперника и вместо борта машины впечатался в пальму.



в цвете и очертаниях кузова. Водителей (простите, пилотов) несколько больше — восемь карапузов, с очень прикольными вытаращенными глазами и большой тыквообразной головой. Выбор водителя то же, как говорится, для галочки, но тем не менее разнообразие это хорошо, приветствуется однозначно.

Теперь о трассах. Коэффициент качества явно преобладает над количеством. То есть десятка с лишним треков, увы, не будет. Зато будет веселое действо — благодаря конструкции самих трасс, физическим моделям автомобилей и забавным примочкам, придуманным разработчиками Dinamic multimedia. К примеру, трасса Volcano, изобилующая серпантином поворотов и крутыми обочинами, заставит водителя не хуже, чем в NFS, сжать зубы и балансировать кнопками управления, входить в серию поворотов. Надо отметить, что физическая модель машин очень удачно подобрана — маленькую машинку выносит на крутом повороте, как закрученный шарик пинг-понга, и балансировать рулем нужно очень умело, иначе вылет на обочину, завязшие колеса и как результат — куча оппонентов, проносящихся мимо. Лавировать среди соперников — задача тоже не из простых. Если трасса типа Madrid, где повороты сглажены, а прямые участки преобладают над серпантином, то выбранная тактика «газ в пол, держи колею» является наилучшей. А вот если это будет Volcano или Desert, где поворот заканчивается там, где начинается следующий, то вариантов два: первый — ехать осторожно, аккуратно вписываясь в виражи, и приехать последним, а второй —



Второе место в общем зачете. Не супер, конечно, но если бы вы знали, каким трудом оно мне далось! Меня мучили, пинали с трассы и издевательски смеялись.



использовать оппонентов, как отбойник. Делается это следующим образом: с момента старта входить в повороты, ударяясь в оппонентов, гася о них энергию разгона и стараясь не схлопотать точно такой же прием от коллеги по трассе. Правда, до самого финиша придется держать кого-нибудь рядом, не особо отрываясь вперед, но не обязательно рассчитывать на фотофиниш (тем более, что его в игре нет), просто на последнем круге нужно понабрать бонусов и на последнем отрезке дать гари. Хочу вам сказать, что именно на таких трассах и при методике борьбы ощущаешь тот самый fun, который должен быть в аркаде. Куча маленьких колесных тараканов долбится друг в друга, периодически вышибая друг друга и подло издевательски гогоча. Вот именно это напомнило мне первую гоночную практику за рулем жестяного болида. Геймплей в этой игре есть, господа, и смею вас заверить — на должном уровне. Впрочем, не буду забегать вперед.

По ходу гонки на трассу падают бонусы. В основном это «целебные ящики» с синими крестиками — а-ля аптечка, она же power-up. Если очень увлечься таранной тактикой, то автомобиль начинает дымить, терять скорость и жаловаться на здоровье, вот для этого и нужны эти ящики (чем больше соберешь, тем лучше). Так же падают burn'ы, одномоментно разгоняющие машину по факту получения бонуса. Не знаю, как другие, может, у них получится лучше, но вот у меня как-то не получалось удержать маленький аппарат на таком ускорении без того, чтобы не рухнуть на полном газу в кювет или не воткнуться в стену. Особенно дезориентирует в такие моменты странный дядька, свешивающийся с разных сторон монитора, для того чтобы истошным воплем сообщить, что, дескать, «Лучшее время!!!», «Лучший круг!!!» или же «Хорош долбиться в стену!!!». За точный перевод последнего не ручаюсь — как я уже сказал, счастья получить уже русифицированную версию «Руссобит-М» пока не предоставил.





Эти желтые звездочки — результат столкновения моей машины с бампером оппонента. Если увлечься подсчетом звездочек и не перестать таранить вовремя, очень легко повредить автомобиль.

Теперь о графике. Раздел, в который помещен обзор, вроде должен обязывать, но тем не менее ничего такого «эдакого» я не увидел. Да, добротно, не глюкаво, очень симпатично, но все же, если говорить про красоту игры, она скорее эмоционального плана — делает красиво в душе. Глаза же видят привычное сглаживание текстур, без которого уже не один приличный полигональный объект в люди не выходит, стандартные аркадные текстуры — в общем, добротно, но средне. Дизайн трасс также стандартен: если пустыня, то пальмы, камни и песок, если вулкан, то море красной лавы и горы с крутым серпантином. Но что же еще требовать от аркады? Ведь не симулятор. Хотя можно было ввернуть в движок пару фич, и было бы ладненько. Не хочу сказать, что эта штампованность графики портит впечатление от игры, нет, из-за пристального внимания к происходящему на трассе по сторонам смотреть вроде бы как и некогда. А то, что схватывает глаз боковым зрением, вполне вписывается в действо и ему соответствует.

Немного, совсем чуть-чуть, об AI. Он есть. Все. А что вы еще хотели? Многослойной атакующей тактики соперника и ее особенностей на разных трассах? Помилуйте, аркада ведь. Да, AI есть, соперники далеко не джентльмены и при каждом удобном случае будут пытаться выпихнуть вас с трассы, обогнать на прямых участках или по внутреннему радиусу поворота. Но вот, пожалуй, и все. Дело в том, что ваши действия тоже разнообразием не отличаются, так что уровень вашего потенциала не превзойдет компьютерный.

Про что я еще не сказал? Ага, звук. Музыкальное, с позволения сказать, сопровождение мне, честно говоря, не понравилось. Уж очень оно нервное какое-то, напрягает даже. Я его после пяти минут игры отключил и убедился, что сделал правильно. А вот звучки оставили приятное впечатление, особенно гомерический хохот соперников, знаете ли, такой издевательский гадкий смех, очень похожий на смех гремлинов. Ну и прочее озвучивание столкновений, пробуксовки весьма радует.

Ну вот, пожалуй, и все, что я хотел вам рассказать об игре «Toyland racing», засим позвольте откланяться. MG

Вчера мне в руки попался прелюбопытнейший документ, который рассказывал о комплектации нашей героической редакции. Из него я почерпнул такие сведения: оказывается, у нас имеется 3 ответственных редактора, 1 заместитель главного редактора, зато 0,5 главного редактора и столько же — выпускающего. Это что же означать изволит сия информация? Господа главный и выпускающий редакторы — получеловеки? Или инвалиды? Кстати, когда я приношу какие-нибудь бумаги нашему главному, как правило, я обозреваю лишь 0,5 его поверхности, которые возвышаются над столом, а остальные части скрыты от моего взора. А может быть, они не скрыты? Может, их там вообще нет? С выпускающим дело обстоит сложнее. Дело в том, что я неоднократно обозревал, как тот ходит по коридору. Обозревал все 100% поверхности его тела. Хотя я внутрь не заглядывал — возможно, у него там некомплект. Вдруг там внутренней половины не хватает?
Однако все эти размышления навели меня на новую мысль — ответственных редакторов в общей сложности три. А если их по отдельности рассматривать? Вдруг на самом деле биологически их больше? Например, четверо. Скажем, один целый я, два редактора по 0,6, плюс один редактор по 0,8? Хотя такое маловероятно — фамилий две. Тогда можно допустить, что раз может быть редактора меньше, чем одно целое, то вполне вероятно, что существуют и редакторы, состоящие из более чем одной целой части. А значит, допустима следующая вариация: кроме меня, есть 0,7 одного ответственного редактора и 1,3 другого.

ОБОЙМА

Хотя, по непроверенным сведениям, главный редактор один, но 0,5 его работают в «Мегагейме», а оставшееся, в «Подводной лодке». Здорово устроился! Может, и мне можно так разбиться по частям и поручить разным долям вести разные рубрики? Мысль хорошая. 0,25 оставим тут — «Обойму» делать, столько же на «МегаХит» и по 0,1 на «Красоту», «Игры, любимые народом», «Виртпоход» и «Игры в моей жизни»...
Вот так чудо-наука статистика помогает нам лучше распланировать свою работу.

С уважением, 0,25 Панкова Николая

Содержание

STAR WARS EPISODE I: BATTLE FOR NABOO

Виктор Расстрыгин, rasst@yahoo.com

Повторяем пройденное

Компания LucasArts, все более концентрирующаяся на выпуске игр для приставок, решила снизойти до нас, PC-геймеров, и бросила **кость** в виде портированного с Nintendo 64 аркадного симулятора Star Wars Episode I: Battle for Naboo. После отмены нового 3D-шутера Obi-Wan это выглядит как **издевательство**.

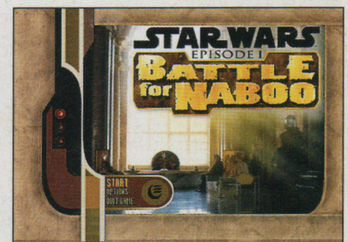
Игра практически ничем, кроме оформления, не отличается от ранее вышедшего флайсимулятора Rogue Squadron. Изменилось место действия, набор кораблей и прочей техники да сюжетная линия. В остальном получился совершенно не выдающийся продукт, который тем не менее будет с энтузиазмом воспринят всеми фанатами (в том числе и мной).

Сюжет основан на событиях первого эпизода «Звездных Войн». В фильме весьма скупо была отражена война планеты Набу против жадной Торговой Федерации, и этот пробел восполняет новая игра. В ней подробно, миссия за миссией, рассказывается о ключевых военных операциях, с блеском выполненных вооруженными силами Набу и, в конце концов, приведших к полному поражению злобных торговцев и их армии дроидов.

Вам предлагается роль молодого лейтенанта королевской гвардии по имени Gavyn Sykes. Молниеносные действия дроидов быстро подавили сопротивление столичного гарнизона, и вам приходится срочно выбираться из города, пока враги не взяли под полный контроль всю территорию. А затем, собравшись вместе с другими не оказавшимися в плену солдатами, предстоит нанести ответный удар ради спасения планеты и ее населения.

Игра состоит из пятнадцати основных и нескольких секретных миссий. Боевые действия разворачиваются на зеленых холмистых равнинах, туманных болотах, среди заснеженных горных вершин и в развалинах древних городов. Некоторые миссии проходят в открытом космосе: как можно узнать из фильма, решающим в войне было уничтожение космической станции управления дроидами, после чего Торговая Федерация осталась абсолютно без войск.

Чтобы разнообразить геймплей, на миссиях применяются различные средства передвижения, начиная от истребителя и заканчивая стэпом — летающей лазерной пушкой. Всего игроку доступно семь видов техники: к упомянутым



Паспорт

Star Wars Episode I: Battle for Naboo

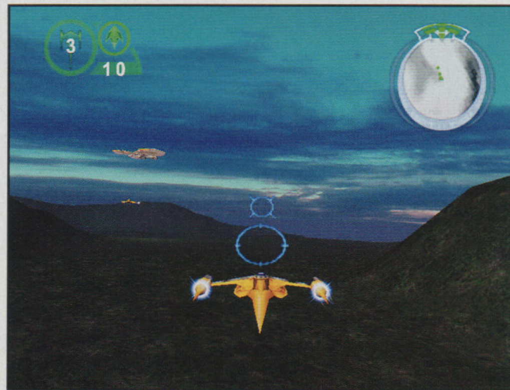
Жанр:	аркада
Разработчик:	Factor 5
Издатель:	LucasArts

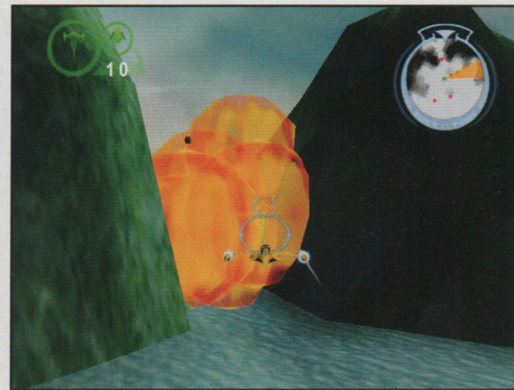
URL: www.lucasarts.com

Системные требования:

ОС:	Win95/98/2000
Процессор:	Pentium II 233 МГц
RAM:	64 Мбайт
Video:	3D-ускоритель

Сгущаются сумерки, небо заволакивают облака, а мы летим куда-то в ночь. Потому что есть такая профессия — Набу защищать.





Что это было? Не мог же я один наделать столько шуму! Хотя почему не мог? Хороший выстрел заставил детонировать сразу все минное заграждение, вот и получился большой «бум».

истребителю и стэпу добавляются полицейский крейсер, бомбардировщик, штурмовик Торговой Федерации и два вида спидеров — наземных скоростных машин. Так что в отличие от Rogue Squadron воевать придется не только в воздухе, но и на земле.

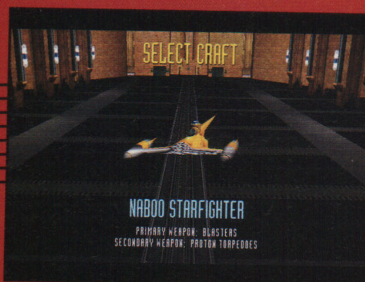
Другое нововведение — возможность смены своей боевой машины по ходу миссии. Эта особенность проявится с первых этапов. Например, уже на второй миссии, выбравшись из города на спидере, вы сможете поменять его полицейский истребитель, если благополучно доберетесь до ангара. А в дальнейшем можно будет захватывать вражескую технику и использовать ее мощь против бывших хозяев.

Игра построена таким образом, чтобы ее мог пройти геймер любого уровня — от новичка до профессионала. Сложность меняется в зависимости от ваших успехов.

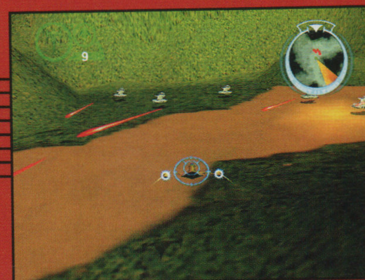
Игра построена таким образом, чтобы ее мог пройти геймер любого уровня — от новичка до профессионала. Сложность меняется динамически в зависимости от ваших успехов. Если вдруг вражеские истребители станут слишком резво атаковать, на помощь придут пилоты, вместе с вами расчищающие небо над Набу. А когда вы и сами со всем справляетесь, они вмешиваться не станут. Задания на каждый уровень состоят из нескольких пунктов, часть из которых обязательны, а другие желательны, но за отличное прохождение вас ожидает соответствующая награда. По типам миссии делятся на поиск и уничтожение, разведку и сопровождение конвоя и еще несколько, о которых вы узнаете по мере прохождения игры.

Все уровни связаны между собой, и от конца предыдущего к началу следующего вас проводит видеоролик, посвящающий в тонкости следующего задания. Сюжет проходится как одно целое, а не набор разрозненных операций, что делает его более динамичным и помогает глубже погрузиться в игру. Кроме того, завершенные миссии можно переиграть, чтобы выполнить все задания максимально хорошо, заработать золотую медаль, а когда их наберется достаточно, получить доступ к уникальным машинам, лучшему вооружению и секретным уровням. Это, наверное, самый светлый момент среди общей обыденности, и именно из-за него играется с удовольствием.

Графический движок Battle for Naboo был изменен и оптимизирован по сравнению с исходным от Rogue Squadron. Улучшились видимость и качество текстур, но удручает пустота пространства. Различные объекты — постройки, каменные изваяния, деревья —







Видеоролики выполнены на движке, что не сделало их приятней для глаза. Ограниченная детализировка не дает создавать насыщенные сцены, а без этого фильм не может выйти хорошим.

Наивный Хатт хотел сбежать, захватив с собой пленных жителей планеты, но он недооценил мою быстроту и ловкость. Несколько секунд, и его громадный транспорт будет подбит.



На боевых дроидов совсем не обязательно тратить заряды. Хорошо разогнавшийся спидер сносит их и так, превращая из грозных боевых машин в исковерканные груды металла.





Все-таки я его догнал! Сейчас пригрею парочкой зарядов в спину, и станет на душе легко и приятно от сознания выполненного долга.

встречаются не слишком часто, в основном приходится летать и ездить меж голых гор и плоских озер.

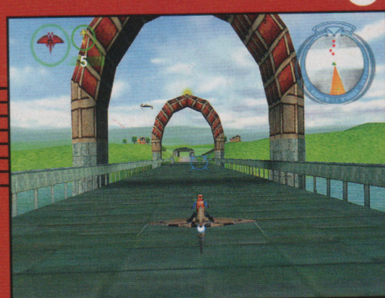
Видеоролики выполнены на движке, что не сделало их приятней для глаза. Ограниченная в угоду производительности деталировка не дает создавать насыщенные сцены, а без этого фильм не может выйти хорошим, получается просто логическая связка, необходимая, но особо не впечатляющая.

Управление возможно клавиатурой и джойстиком, причем последний вариант предпочтительнее. В игре приходится отстреливать врагов, перемещая прицел во все стороны, и курсорные клавиши явно не лучший выбор для этого. Интерфейс на сто процентов взят с приставки: разработчики даже не позаботились о вводе имени с помощью букв, приходится вертеть туда-сюда кольцо с алфавитом, чтобы набрать нужные инициалы.

И наконец, музыка. Последнее, что еще могло бы заставить сказать: «Ух!» Не заставило. То ли игра использует возможности моей звуковой карты для воспроизведения, то ли у разработчиков не нашлось приличного синтезатора, но вышла бяка. Звук неестественный, и наслаждаться им невозможно. После нескольких прослушиваний известной старворсовской темы в исполнении Лондонского симфонического, версию этой композиции в Battle for Naboo можно назвать только одним словом — блеяние.

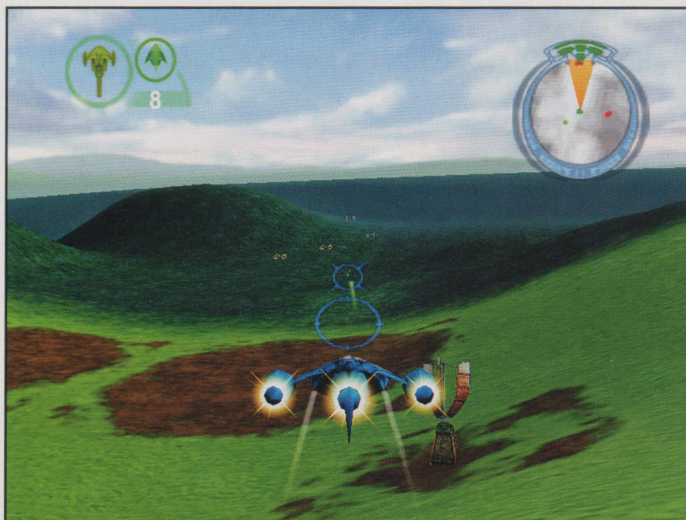
Итог всему понятен: когда на интересующую тему игр выходит мало, использовать нужно любую возможность. Star Wars Episode I: Battle for Naboo — это и есть такая «любая возможность», и ее нельзя упускать, тем более что в ближайшем будущем ничего другого во вселенной Star Wars не предвидится по крайней мере до осени. MG







Интерфейс на сто процентов взят с приставки: разработчики даже не позаботились о вводе имени с помощью букв, приходится вертеть туда-сюда кольцо с алфавитом.

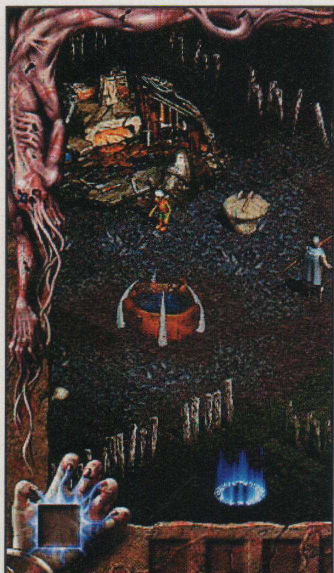


Этим дроидам-истребителям повезло: успели сбежать. Правда, парочку я все-таки могу достать, хотя миссия и без этого будет засчитана.



ИТОГО

Во-первых, игра перенесена на PC с приставки, причем не самой современной. Во-вторых, сделана на движке другой игры и практически является ее обновленной версией. Но в-третьих, это — Star Wars, поэтому «во-первых» и «во-вторых» значения не имеют. Играть можно долго, перепроходя миссии по нескольку раз в надежде заработать высшую оценку и получить заслуженную награду в виде новой техники и секретных уровней.






Сергей Банников aka Orioner

ЗАБРОШЕННАЯ ЗЕМЛЯ

Косоугольный старичок мочит нечисть



Перед тем, как коврик всовывать под мышку,
Тренируй необходимый делу мускул...

И. Белый «Компьютерные советы»

Друг мой геймер, да не смутит тебя подзаголовок этого патрона (а что бы ты хотел обнаружить в обойме, кроме патронов?). Просто в стародавнее время (теперь можно честно и прямо говорить — в прошлом веке) был у меня диск с коллекцией игровых программ, который содержал краткие аннотации к играм. Одна из таких аннотаций и звучала точно как подзаголовок. Когда я в первый раз запустил «Заброшенную Землю», через полчаса у меня созрело непоколебимое мнение, что более никак нельзя назвать то, что происходит на экране. Но обо всем по порядку.

Паспорт

Заброшенная земля
Жанр: hack&slash
Разработчик: Ace Platinous Family
Издатель: «Руссобит-М»
URL www.russobit-m.ru
Системные требования:
ОС: Win95/98/NT
Процессор: Pentium 200 МГц
RAM: 32 Мбайт
HDD: 600 Мбайт

Много раз наступая на одни и те же грабли, я сначала принимался играть, а потом уже читал документацию к игре. В этот раз я изменил это правило и начал сразу с readme.txt. Увиденное (точнее, прочитанное) там меня просто потрясло до глубины души. Еще не запустив игру, я уже проникся к ней известным уважением. Цитирую: «Уникальные монстры, без убиения которых Вы не сможете завершить игру, скорее всего, просто исчезнут, как только Вы телепортируетесь в город или выйдете из игры». Замечательно! Это для настоящего профессионала.

Ладно, это можно пережить. Хотя монстры, которые сохранились бы при выходе из игры, меня бы изрядно разволновали. Запускаем инсталлятор. Он на чистом русском языке предлагает «установить заброшенная земля» и просит 600 Мбайт. Гм... на коробке написано про 200. Видимо, пока этикетку печатали, «собачка могла подрасти» аж в три раза. Пока на многострадальный винчестер заливаются очередные IMG и AVI (гм... кто бы мне объяснил, зачем заливать на диск интроролик весом в 100 Мбайт?), можно прочитать, о чем собственно речь идет.

Как и следовало ожидать, раньше все было хорошо. Солнце было желтее, компьютеры — больше, жизнь — лучше и веселее, а Небесами богов правил Бессмертный Марс (в этом месте сразу захотелось спросить, куда дели Бессмертного Сникерса). И было на Небесах пять могучих артефактов, имена которых — Святой Посох,



Темный Меч, Снежный Лук, Пламенный Топор и Рукавица Жизни. Достойно. На праздничной церемонии некий жрец, решив захватить Богиню Плодородия (как обычно, все происходит из-за женщины), напал на Бессмертного Марса. В разгоревшейся битве полегли практически все, Небеса треснули, вся страна оказалась проклятой, но так как Проклятые Земли уже вышли, получились Земли Заброшенные, числом четыре. Имена им: Мир Стали, Мир Лесов, Мир Тьмы и Замерзшая Церковь. Треснувшие Небеса в качестве обитаемого места не сохранились. Предлагается объединить все это хозяйство, попрать зло, отделить агнцев от козлищ, зерна от плевел и устроить мир во всем мире. В качестве орудия благородного дела предлагается выступать одним из четырех героев...

К этому моменту инсталляция благополучно завершилась, и взору моему предстала заставка (нетривиальное имя которой — open.avi). Заставка оказалась молчалива и непонятна. Странные люди ходили по подземельям и гибли в них, убивали драконов и исчезали в их же пасти, вращали мечами и колдовали... И за все это время не было произнесено ни единого слова, так что я счел за должное дочитать описание до конца, чтобы понять все-таки кто же я на этот раз.

Итак, выбираем нашего героя. Разнообразие невелико, и вниманию предлагаются следующие граждане. Берсеркер — страшная женщина с пришитой мужской рукой. Никогда не думал, что слово «берсеркер» применяется к прекрасным дамам, впрочем эту даму прекрасной назвать никак нельзя. Рыцарь — стандартный мужчинка, умеющий махать мечом и немного лечить (видимо, костоправ-самоучка). Стрелок — лучник мужского пола, сильный, но легкий. Издалека достанет любого, в ближнем бою его достанет каждый. Амазонка — хрупкая женщина в действии представляет собой страшную силу (желающих опровергнуть это приглашаю в метро в час пик). Не уступит никому ничего в борьбе за полную феминизацию.

Никаких поясняющих надписей не предлагается, и только чутье настоящего игрока может подсказать, что одноглазый — мастер лука и стрелы, а дама слева — непобедимый берсеркер.

Все эти сведения, впрочем, никак не помогут вам опознать этих героев на экране. А именно на экран выбора героя мы попадаем при попытке начать новую игру. Дело в том, что никаких поясняющих надписей не предлагается, и только чутье настоящего игрока может подсказать, что одноглазый это и есть тот самый мастер лука и стрелы, а дама слева — непобедимый берсеркер.





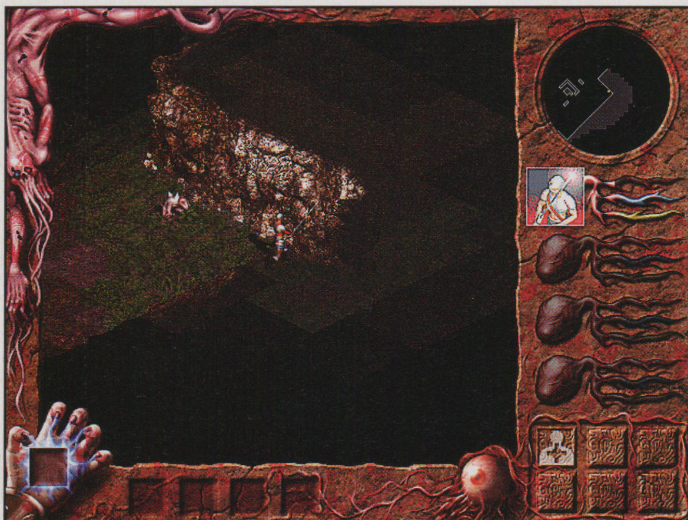


После выбора безымянного персонажа мы попадаем собственно в игру. Место достаточно унылое, хотя не покидает ощущение, что все это с нами уже неоднократно происходило. Наш герой стоит рядом с двумя существами неопределенной расы, пола и принадлежности. У одного из них (это, оказывается, кузнец, можно догадаться по однообразному звуку ударов молота по наковальне, хотя парень стоит неподвижно и ничем таким не машет) можно купить предметы, продать предметы (за полцены в буквальном смысле этого слова). Новшеством является возможность отковать себе оружие на заказ, добавив в него немножечко магии (насколько денег хватило). Если бы я до того не видел конструктор предметов в «Проклятых Землях», вероятно, эта возможность и восхитила бы меня — смысл получился примерно схожий. Второй добрый молодец торгует магией. Всякие камушки, напитки, бальзамы и свитки. Так как наши герои не имеют традиционной магической книги (и вообще никто из стартовых персонажей магом не является), то записывать свитки им некуда, так что все заклинания одноразовые. Правда, для одноразовых предметов свитки выглядят весьма дорого.

Теперь немного о том, что нас окружает. Вид традиционен для таких игр — изометрическая проекция, камера автоматически держит героя в центре экрана. Если герой заходит за стену, та

И вот в этом мире нам теперь предстоит жить и работать, как завещал Бессмертный Марс?



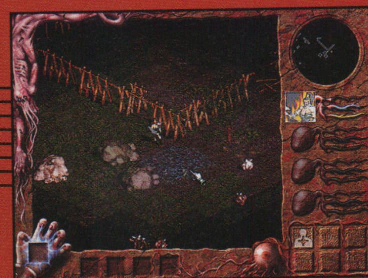


Кроме всего прочего, мы страдаем еще ошибками отображения — на экране угол игровой зоны.

автоматически становится полупрозрачной. При наведении курсора на предмет у последнего появляется лиловый контур. Сразу







видно — кто предмет, а кто просто так ради фона нарисован. Правда, внешний вид самого курсора от наведения практически не меняет-

Кто сказал, что Земля круглая? Галилей? Старик немного ошибался. Настоящая Земля, во-первых, Заброшенная, а во-вторых, строго прямоугольная.

ся — так, слегка пальчики шевелятся. Те, кому нравятся превращения мышиного курсора в различные информативные значки, могут отвыкать от своих вредных привычек. Кроме того, курсор строго контрастный и выполнен в аскетичной черно-белой гамме.

В правом верхнем углу экрана находится традиционная мини-карта, на которой отражается окружающая нас действительность: контуры стен и иных препятствий (типа скального периметра вокруг игровой зоны). Красным цветом изображаются монстры, которые в большом количестве рассыпаны по карте, точно скарлатиновая сыпь. При щелчке на мини-карте открывается большая карта всей Заброшенной Земли. Кто сказал, что Земля круглая? Галилей? Старик немного ошибался. Настоящая Земля, во-первых, Заброшенная (это вполне естественно), а во-вторых, строго прямоугольная. На этой строго прямоугольной Земле выделяются четыре большие части — Мир Стали, Мир Лесов, Мир Тьмы и Ледяная Усыпальница, причем проходить их придется строго последовательно. Переход между отдельными зонами осуществляется при помощи противно жужжащих телепортов.

Герой наш может идти как один (в начале игры), так и вмногером. Максимальное количество участников великого похода ограничено четырьмя. При этом прямое управление осуществляется только одним героем, а поведением остальных можно управлять в общих чертах. Герой имеет следующие основные характеристики: здоровье, выносливость, магию (они выводятся в виде трех сосудов разного цвета, вырастающих от сердца, на котором помещено изображение героя). Кроме того, среди полных параметров (доступны по клавише «Пробел») замечены: показатель скорости, очки атаки, очки защиты и очки магической защиты. Каждый персонаж характеризуется уровнем, который повышается с ростом опыта. Опыт, как водится, добывается в смертных боях. Если бой оказался смертным не для героя, а для его противников, то за каждого поверженного добавляется некоторое количество опыта. Точное его количество неизвестно, так как оно нигде не выводится, но по изменению величины «Опыт для следующего уровня» его можно оценить. Ну, и естественно, не обошлось и без презренного металла. Не надеясь справиться с инфляцией, герои таскают с собой свой денежный запас в виде золотых монет.

Каждый герой имеет определенный класс, который полностью определяет как вид вооружения, так и тип доспехов. Рыцарь в состоянии владеть только мечом — ни лук, ни топор ему неподвластны, не говоря уж о посохах. При этом носить он может только металлические латы (равно как и стрелок с амазонкой). Стрелки (а также эльфы, которых можно встретить по ходу игры) могут пользоваться только луками. Топоры оставлены амазонкам —



Со времен Diablo ящики не претерпели ни малейшего изменения.

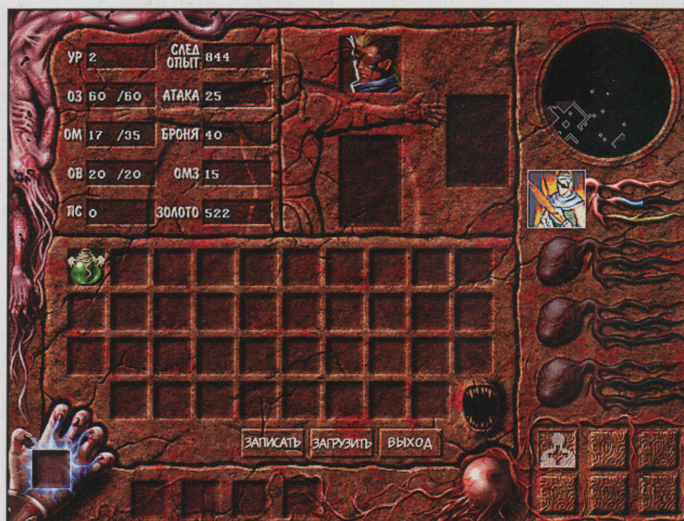
хрупкие женщины выглядят с этим оружием просто жутко. Посохи — традиционное оружие для всевозможных магов, которые ждут нашего героя в далеких застенках. Наконец, берсеркеры (напомню, что это женщины) и зверовоины используют латные перчатки, то есть дерутся почти что голыми руками — ну не считать же настоящим оружием изделие кожгалантереи. Конечно, в последующем все эти герои могут отыскать супероружие (и, надо заметить, по вполне суперценам), но для начала денег выдается столько, что не хватает на самое завалящее оружие своего класса. Придется порешить некоторое количество врагов голыми руками, чтобы заработать на оружие.

Графика традиционна, но убога весьма. Разрешение — только 640×480. Вид главного героя никак не зависит от того, что на нем надето и какое оружие он использует.

нейтральный). Понятно, что огонь борется против льда гораздо более эффективно, чем против огня же.

Теперь немного о графике. Немного, потому что много о ней говорить не получится — редакция вырежет. Графика традиционна, но убога весьма. Разрешение — только 640×480. Вид главного героя никак не зависит от того, что на нем надето и какое оружие он использует. У меня ушло минут десять, пока я сообразил, что тот меч, которым я размахиваю направо и налево с металлическим звоном, на самом деле отсутствует — его еще надо было купить.

Доспехи также не преображают героя. Сами фигурки скорее всего спрайтовые (хотя они могут быть и вполне полигонные, но при их величине и движении строго по



Количество слотов под предметы ограничено (как и количество сохраненных игр — последних всего шесть).

ще. Нас ожидают бесконечные стоны умирающих, удары стали о сталь, стали о кожу, стали о плоть, стали о дерево, стали об







Как я уже сказал, каждый класс носит доспехи строго определенного вида. Рыцари, стрелки и амазонки пользуются металлическими латами. Маги и колдуны щеголяют в робах (вообще-то говоря, их можно было бы назвать и мантиями). Все остальные — эльфы, берсеркеры и прочие классы — носят так называемые доспехи зверя. «А этот доспех из натуральной дубленой шкуры дракона я купил в магазине «Мир шкуры» — ночью дешевле!»

С ростом уровня каждый класс приобретает некоторые полезные умения. Так, рыцарь и стрелок второго уровня могут магически лечиться, а берсеркеры на четвертом уровне могут становиться невидимками. Второй уровень в игре достигается практически сразу, а вот пока вы дойдете до четвертого-пятого, указательный палец у вас может и отвалиться. Заявлена также возможность сливать двух героев в одного с объединением характеристик. Кроме класса, герой может иметь один из четырех атрибутов — огонь, лед, свет, тьму и общий (то есть

клеткам это не важно). Клетки же игрового поля различимы невооруженным глазом. Освещение,

При приближении к границе игровой зоны с экраном творится что-то странное (это видно на одном из скриншотов). Враги убогие и абсолютно одинаковые.

хотя и динамическое (например, при исцелении), сделано тоже по тем же клеткам. При приближении к границе игровой зоны с экраном вообще творится что-то странное (это видно на одном из скриншотов). Враги убогие и абсолютно одинаковые. Результаты их смерти вообще пониманию не поддаются — черные плюхи неправильной формы. Вообще обрамление экранов игры вызывает в памяти видения Doom II — такие же злобно-розовые мотивы на тему внутренностей.

Музыкальное сопровождение явно не конек этой игры. Разработчики не стали долго мучиться, поэтому сопровождения нет вооб-



ИТОГО

Классический hack&slash или «умри все живое». Несколько не самых плохих новинок начисто перечеркивают убогость графики во всех ее проявлениях и отсутствие понятного сценария. Рекомендуется забросить как можно подальше или использовать как массажер для указательного пальца.

все остальное, что только может встретиться. При этом звуки промахов и попаданий ничем не отличаются, умирающие монстры голосят однозвучно, что твой колокольчик. Звук, с которым вываливается предмет из поверженного врага, напоминает стук пятака в турникете метро или жетона в любом игральном автомате. В общем, богатая музыкальная палитра, только глиссандо на восьмушку опоздало, и, кажется, опоздало навсегда.

И «удар милосердия». Если эта игра делалась по мотивам Diablo (в общем-то это очевидно), то тайваньские парни, похоже, забыли об одной простой вещи — рассказать человеческим языком игроку, за каким рожном он поперся в эту заброшенную страну. За первые два часа игры не проявилось ни малейшего намека на то, что хоть кто-то что-то расскажет или объяснит. В качестве средства для массажа указательного пальца игра еще вполне подходит, а для более продуктивного отдыха — никак нет. И стоило ли это локализовывать? MG





Старый Дроид

GROUCH

Кто к нам с оружием придет, тот без оружия останется

Весна. В это время года хочется быть бабочкой или зеленым листком первого цветка, как говорил старина Каа. Полностью с ним согласен. Когда внутри организма, замученного за зиму авитаминозом, начинается весеннее сумасшествие гормонов, самое оно играть в **развеселую аркаду** с хорошим геймплеем. Сегодня у нас такая возможность есть — история про Тарзана, Геркулеса и просто хорошего парня в одном лице, зовут его Grouch. Встречайте.



Паспорт

Grouch

Жанр:	Аркада
Разработчик:	Dinamic Multimedia
Издатель:	Руссобит-М
URL	www.russobit-m.ru

Системные требования:

ОС:	Win95
Процессор:	Pentium II 333 МГц
RAM:	64 Мбайт
Video:	3D-ускоритель

Феерические кущи

Поскольку о сюжете говорить в общем-то нечего, поговорим о геймплее и графике. Там есть, конечно, хороший парень, есть негодяи на уровнях и есть цель действа — весьма привлекательная девушка: это все, что нам надо знать. Для аркады эпического сюжета, как вы понимаете, не нужно. А вот единица измерения fun базируется в основном на действе и том, как оно выглядит. Ну что ж, на основании этого утверждения могу вам сказать, что графика в Grouch сделана с учетом характера игрового процесса. Что я имею в виду, сейчас поясню. Для начала скажу, что движок игры весьма оригинален, хоть и не так уж нов, но тем не менее разнообразное количество фич делает его особенно привлекательным. Разработчики не поскупились на количество полигонов на объектах и с большим вниманием отнеслись к анимации персонажей и текстурам. Именно особенность полигональных повреждений врага и анимация делают происходящее на экране не похожим на другие игры подобного типа. Попытаюсь вкратце нарисовать вам образную картинку. Поскольку строение уровней в Grouch можно охарактеризовать как always run, то скажу о них лишь, что это самые феерические аркадные уровни, которые я видел за последнее время. А видел я их немало, поверьте. Буйство красок тамошней местности: динамическое цветное освещение, прозрачные водоемы и т. д. приятно радуют глаз. Так вот, бежите вы, значит, по петляющей тропинке, размашисто перепрыгивая через коварные ямы с водой, шипастые бревна и налетаете на злобного, губастого гоблина. Не подав виду, что вы удивлены внезапной встрече, быстренько

вытягиваете из-за спины сверкающий меч и решительно идете в атаку. Вот тут и начинается самое интересное, то, на что я смотрел с удивлением и получал положительные эмоции. У врага несколько зон поражений! И это в аркаде! Сначала, когда, пачкая кровью ярко-зеленую травку, отлетела рука уродца, я подумал: «О! бывает...» Когда за ней вслед отправилась и вторая, с зажатым в ней оружием, моей мыслью было: конец гаду, конец битве. Получив удар в пузо шлемом с острыми рогами, упав и потеряв при этом приличную часть life-bar'а, у меня возникла мысль... впрочем, это не печатная информация. Думаете, на этом все? Неправильно думаете, потом я еще и обе ноги ему умудрился оттяпать (гляньте скриншот), а живучая бестия продолжала, аки гусеница, ползать за мной! Не знаю, чем он мне собирался наносить повреждения, может, закусал бы до смерти, я отнимает время от времени, очень соответствуют его амплуа и геймплею.

«Там, на неведомых дорожках, следы неведомых зверей» (c) А.С. Пушкин

Всякой монстрообразной братии в игре более чем достаточно. Гоблины с булавами, гоблины со щитами, которые одинаково могут огорчить как мечом, так и щитом, да шлемом навернуть. Всевозможные мелкие тварюшки, швыряющиеся камнями и очень быстро бегающие. Всех не перечесть. Расскажу о самом часто встречающемся виде — о гоблине. Крайне неприятная личность — удар палицей отнимает большую часть здоровья, к тому же эти бестии никогда не лезут на рожон. Да, я хочу сказать, что с AI у этих в общем-то тупых от природы созданий полный порядок, может, они и тупые, но драться умеют здоро-



Через такие вот порталы и осуществляется перемещение между уровнями. Синяя муть — творит чудеса.

рах от портала, согласитесь, печально. Хорошо еще, что уровни не очень большие и расчищенную от монстров дорогу можно пробежать довольно быстро. Да, чуть не забыл про бонусы рассказать. Бонусы в игре встречаются двух видов: открыто валяющиеся и тщательно заныканные в туловища вражин и выпрыгивающие из них по факту убивства оных. Чаще всего попадаются life-up, сердечки, восполняющие недостаток здоровья, и монетки, сиречь score point, или как их там. Иногда еще встречаются различного цвета и размера бутылочки, назначение которых различно.

Запил — это не диагноз, это аркадная музыка

Всегда предпочитал соответствия. В любом виде, особенно в играх. Если в мрачный, с мистическим сюжетом квест вставить невнятное, «не мистическое» музыкальное сопровождение,









несся к нему гуманно — присел и накатил в череп. Но и это еще не все фичи, создающие атмосферу непринужденного стеба. Что из себя, как правило, представляют останки убиенного NPC? Кучка полигонов, захламляющая пространство на уровне, хорошо, если они «испаряются», а так ну просто помойка при лаборатории вивисектора. В Grouch проблема утилизации трупов решена просто и со вкусом — их можно пинать, как футбольный мячик. Особенно хорошо это получается с головой, если увлечься, можно даже забыть о том, что это, собственно, не симулятор футбола, а аркада. Далее. У любого вооруженного монстра допускается забрать оружие после его скоропостижной кончины, собственно, таким образом арсенал и пополняется.

Что же касается анимации, то она, вероятно, и не так уж разнообразна по сравнению с перечисленными возможностями движка, но очень хорошо дополняет имидж главного персонажа. Пафосные позы, которые он при-

во, а главное эффективно. Дело в том, что, воздев над головой свой тесак и оглашая окрестности боевыми воплями, считать, что вы уже в общем-то победили, в корне неправильно. Ударить атакой «в лоб» монстра получится один раз, а потом придется вертеться с ним в эдаком вальсе, не давая ему зайти в тыл, ибо это чревато ударом по репе. Самой лучшей тактикой борьбы с этими зверушками будет комбинация стрейфа, переката и удара. В противном случае рискуете потерять одну из жизней, коих на уровень дается пять, а значит, придется начать все заново. Этот аспект, кстати, очень порой огорчает, особенно, когда перепрыгнул пяток канав, пару ям и прокатился на плавающих островках от берега к берегу. Повторять эту процедуру с самого начала, скончавшись в двух мет-



К счастью, во время игры главный герой виден только со спины. Это очень способствует игровому процессу — не так страшно смотреть.



ИТОГО

Игра определенно заслуживает внимания, особенно это относится к тем, кто не считает жанр аркады анахронизмом. Хороший геймплей, качественная графика и отменный юмор оставят у любителей аркад и прочего игрового люда положительные впечатления.

то игра потеряет добрую толику своей привлекательности. Это как пример. В аркаде тоже случай особый, музыка должна соответствовать, особенно в удачных вариантах продукта, поскольку очень выгодно его подчеркивает. В случае с Grouch именно такая ситуация. Может быть, данное музыкальное оформление и не является образчиком аркадных мотивов, но то, что именно эта сумасшедшая нарезка должна быть в этой игре, это сто процентов. Звуки немного приглушены из-за того, что музыка не затихает ни на секунду, но то, что нужно услышать: звуки борьбы, воды, бега, вскрики и прочая звуковая какофония, прекрасно различима.

Что еще вам сказать об этой игре? Grouch очень лоялен к системным ресурсам, не кушает много памяти и на разрешении 800×600 дает приличное качество графики и количество fps, чтобы играть без тормозов. Разве только на очень старых карточках возможны некоторые проблемы. А так все должно быть all right. MG







Антон Гусаров

BLADE OF DARKNESS

Сага о двуручном мече



Знаешь ли ты, мегагеймер, за что разработчики пламенно и страстно любят фэнтези? Размышлял ли ты над тем, почему их умы будоражит идея о сотворении игры про похождения неизменно добродетельных рыцарей, свободолюбивых варваров и прочих честных **гномов**? Да потому, что для создания фэнтезийной игры игроделам особо напрягаться не приходится: выбирай любой из имеющихся шаблонов да сочиняй сюжет **поизбитее**, и вселенная готова.

Паспорт

Blade of Darkness
Жанр: action
Разработчик: Rebel Act
Издатель: Codemasters
URL www.codemasters.com

Системные требования:
ОС: Win95/98/NT
Процессор: Pentium 200 МГц
RAM: 32 Мбайт
HDD: 600 Мбайт

Другое дело то, как девелоперы претворяют в жизнь якобы собственные идеи и находки. Одни традиционно упирают на техническую начинку игры, другие проводят опыты над геймплеем. В результате подобных экспериментов даже появилась особая фэнтезийная разновидность экшнов, в которых основное внимание уделяется рукопашным схваткам с применением холодного оружия. К сему пробному поджанру принадлежит и Severance: Blade of Darkness (таково название европейского варианта игры).

Про сюжет говорить стеснительно потому, что от избытка воображения у разработчиков голова, увы, не болит. Дескать, только развязали боги между собой войну, как появился сугубо положительный Герой с Большим Магическим Мечом и угомонил небожителей. Зло, как положено, было повержено, забилось в угол и стало терпеливо дожидаться своего часа. Тем временем от смертельных ран, полученных в великой битве с Тьмой, спаситель-избавитель скончался и был похоронен вместе со своим оружием в неком храме. Черные силы собрали под свои знамена новую армию монстров-демонов и им сочувствующих, а над миром Severance нависла новая угроза уничтожения. Несложно догадаться, что геймерам предстоит в очередной раз этот самый мир спасти, причем не без помощи уже упоминавшегося чудодейственного клинка. Меч без героя не меч, поэтому взглянем на систему персонажей BoD.

Над классами Rebel Act поработала более обстоятельно, нежели чем над сюжетом. В Severance на выбор имеется три героя и одна героиня — рыцарь Саргон (Sargon The Knight), варвар Такарам (Tukaram The Barbarian), гном Нэглфар (Naglfar The Dwarf) и амазонка Зоу (Zoe The Amazon).

Все они различаются не только внешним видом, но также и определенными способностями, предпочтениями того или иного вида оружия, своими сильными и слабыми сторонами. В принципе практическое значение имеет только оружейная специализация персонажа. Гиганту Такараму нет равных в использовании двуручных топоров и мечей. Зоу, девушка необычайной гибкости, лучше всего обращается с копьями, подлинный рыцарь Саргон мастерски владеет одноручными мечами и щитами, Нэглфар, гном чистых кровей, не мыслит своего существования без топора, и опять-таки, щита. Разумеется, игрок вправе сам решать, чем рубить или колоть неприятеля, однако разработчики настойчиво твердят, что наибольшая отдача от применения именно профильного оружия. Надо отметить, что выбор героя (или героини) влияет и на то, как развивается сюжетная линия Severance. Все четыре персонажа начинают свои скитания по-разному: в частности, Саргон пытается выбраться из заточения в замке предателя-лорда, а, скажем, Зоу ищет в джунглях сокровища и приключения. Проверенный временем прием, хитро обставленный девелоперами, изрядно повышает replayability игры.

Выбор героя (или героини) влияет и на то, как развивается сюжетная линия Severance.

Вообще в Blade of Darkness имеется много чего самобытного, пускай иногда и чувствуется, что именно это ты где-то и когда-то видел. По воле Rebel Act или нет, Severance как бы отстает от установившейся моды. Так, испанские игроделы могут похвастаться системой физики реального мира, хотя ее наличием сегодня удивить кого-нибудь практически невозможно. Дело в том, что разработчики писали физический движок для игры и геймера, а не ради галочки на коробке, как часто бывает. При этом физика в Severance выполняет двоякую роль. С одной стороны, она в какой-то мере ограничивает свободу игрока, не позволяя тому прыгать выше головы или, наоборот, падать со стены замка (скалы, выступа и т. п.), отделываясь легким испугом, а с другой — влияет на зрительное восприятие игры. Жаль, ни словами, ни скриншотами нельзя передать и показать, как летит выбитый из рук рыцаря щит, как он скатывается по ступеням, как он отскакивает от пола, как он заканчивает свое движение. И все это без применения сложнопостановочных спецэффектов.

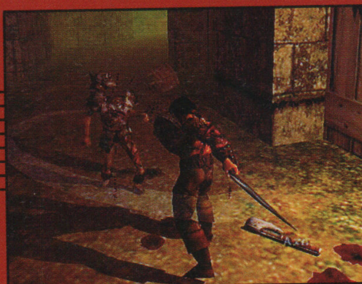
Кстати, последних в BoD вполне хватает. Высших похвал заслуживает динамическое освещение: вместо привычной черноватой кашицы под ногами в Severance можно видеть настоящие тени, отбрасываемые моделями на пол, стены и потолок, а вместо искусственных «магических» источников света — факелы, которые надо поджигать и которые со временем угасают. На столь же высоком уровне сделана и вода, на чьей поверхности, как и положено, чуть искаженно отражается окружающее пространство. Девелоперы ревностно относятся ко всякого рода деталям и мелочам, так приятных пользователю. Например, в комнате охранника на столе обязательно будет простая, но таки сервировка, а в нежилых помещениях вроде конюшни или склада — веревки, бечевки, инструменты, лопаты, ведра и т. д. и т. п. Такие вещи всегда идут на пользу игре, тем паче не испорченному ни сюжетом, ни глубиной геймплея спинномозговому экшну. Впрочем, заигравшись с тонкостями, разработчики упустили из виду более важные вещи, как то: моделирование персонажей и монстров. Понятно, сделать балерину из двухметрового дядьки весом в полтора центнера невозможно, но зачем же превращать его в малоподвижный шкаф, чей паттерн движения состоит аж из трех фреймов? Что странно, обыкновенный орк выглядит в разы лучше, чем гном квадратнобородый Нэглфар...

Рассказывая о графике, нельзя не сказать пару слов о дизайне уровней. Мэпмейкеры из Rebel Act решили взять не количеством (полигонов), а качеством (архитектуры и текстур). Кое-какие зодческие изыски выглядят, прямо скажу,



Умереть в Blade of Darkness можно очень красиво; сначала огромной пилой горе-рыцарю отсекаются ноги, затем полумертвый истекающий кровью, он медленно догорает в жгучем пламени ада.











Может, для орков и зомби Зоу и секс-символ, но до уровня всяких там Крофт (в представлении, полагаю, не нуждается) и Люси (F.A.K.K. 2) девушка явно не дотягивает.

угловато, некоторые элементы используются только для заполнения сцены, а отдельные моменты (к слову, частый clipping сцены) так вообще вызывают недоумение, и тем не менее общее впечатление от level-дизайна очень и очень позитивное. Огромные размеры карт заставили разработчиков в буквальном смысле выстраивать архитектуру уровней, потому здания и строения воспринимаются как нечто целое. Четкие, детализированные текстуры усиливают это ощущение.

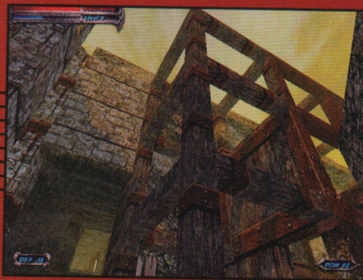
Красота требует жертв. Красота Blade of Darkness требует жертв системных. Даже если отключить или уменьшить до минимума все эффекты и установки, заявленной связки из PII 400/64 Мбайт RAM/8 Мбайт Video явно не хватает. Самое печальное, что в кой-каких моментах игра будет безбожно тормозить и на машине, полностью отвечающей рекомендованным требованиям, а это PIII 500 плюс 128 Мбайт RAM и 32 Мбайт Video. При отсутствии мощной современной видеокарты (GeForce 2 MX и выше) без проблем в Severance можно играть на частотах, близких или хотя бы приближающихся к 1 ГГц.



Карта мира Severance живая и даже слегка интерактивная. Геймеру всемилостиво дозволено выбирать, какую из обычно предлагаемых двух миссий проходить первой, и любоваться неторопливо бегущими облаками.



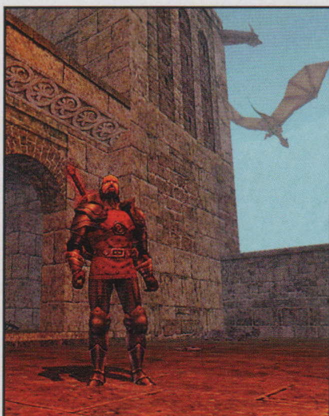






Небольшой совет: вслушивайтесь в любой шорох, любой шум, доносящийся до вашего уха — это позволит избежать неожиданных и нежелательных последствий.

Зато не вызывает нареканий саунд Blade of Darkness. Крик, рев, вопли, рычание и шипение удачно дополняются эмбиентными подложками; иногда звучит нагнетающая напряжение музыка. По обыкновению хождение по деревянным, каменным и проч. поверхностям различаются тональностью, а звуки, издаваемые монстрами, позволяют определить их местоположение и подготовиться к атаке. Небольшой совет: вслушивайтесь в любой шорох, любой шум, доносящийся до вашего уха — это позволит избежать неожиданных и нежелательных последствий, ежели от неприятностей деваться некуда, а без этого в мире Severance никак, начинается сеча. Судя по навороченности боевой системы BoD, рождалась она в долгих муках и не без осложнений.



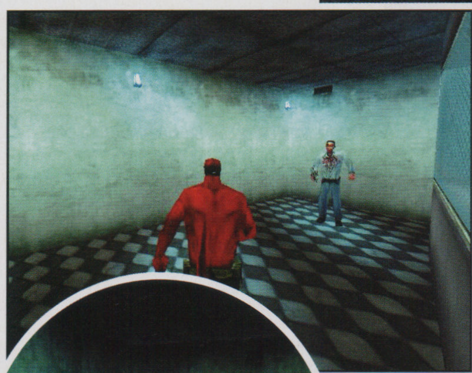
Rebel Act не отказала в себе в удовольствии окрестить свое детище как action/RPG, и потому, чтобы хоть как-то оправдать сию вольность, осчастливила геймеров причитающимися «ролевыми элементами» в количестве двух штук: системой уровней и специализацией, о коей рассказывалось раньше. RPG-элементы взаимосвязаны: как набираем положенное количество опыта, то получаем очередной уровень и, соответственно, большее количество хитпоинтов, а также новые комбо (combo) и способности (abilities). Разница между ними заключается в том, что действие комбо ограничивается каким-нибудь отдельным видом оружия (только Elf Sword позволяет исполнить The Dream), тогда как способности имеют более широкую сферу применения — класс. К примеру, с помощью любого одноручного меча или булавы можно провести атаку North Cross. И комбо, и способности осуществляются по нажатию определенной последовательности клавиш.

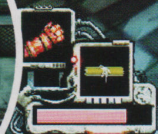
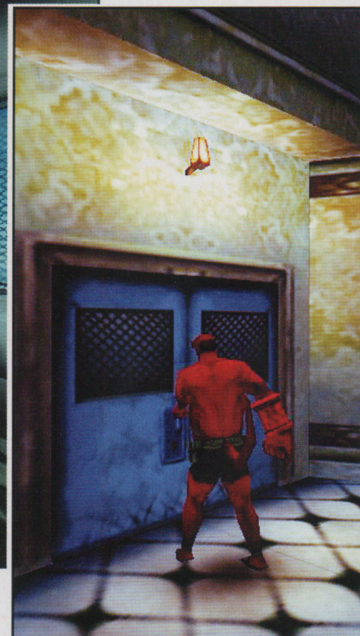
Насколько интересно система выглядит в теории, настолько же неудобно ей пользоваться на практике. Клавиатура и мышь, как ни крути, мало похожи на геймпад, вследствие чего приходится долго перестраиваться с привычной шутерской «двухклавишной» раскладки и противоестественным образом насиловать устройства ввода. Правда, еще не факт, что полученными в мучительной борьбе с девайсами знаниями удастся воспользоваться. Rebel Act в попытке облагородить свой экшн привнесла в него такую вещь, как уровень энергии, проявляющийся почему-то только в бою. Каждый выпад, каждая атака, не говоря уже о способностях и комбо, отнимают часть этого жизненно важного ресурса. Когда отметка достигает нуля, ваш герой несколько секунд переводит дух, полностью открываясь для вражеских ударов. В каком бы свете девелоперы ни хотели представить Blade of Darkness, она остается фэнтезийным рубиловом, и мне не очень понятно, к чему такие потуги на реалистичность.

В целом Severance: Blade of Darkness словно не ограненный алмаз; в игре заложено все, что нужно для того, чтобы стать мегахитом, достойным места в соответствующей рубрике нашего журнала. И все же не хватает ей какого-то последнего штриха или, если хотите, финального аккорда, завершившего бы четырехлетнюю историю создания проекта. Как знать, быть может, именно затянувшаяся разработка BoD сделала из прекрасной игры просто хорошую. MG



Первая игра от крайне перспективных испанцев задала планку. Очень высокую планку, достичь которую не всегда удается даже матерым девелоперам. Severance вполне играбельна, местами занятна, приятно свежа, чего еще-то желать? Ах да, штриха, аккорда…

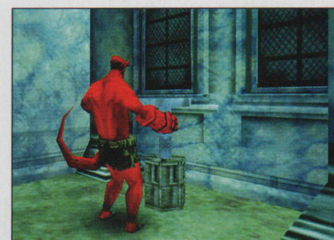



Константин Инин

СУПЕРПЕРЕЦ

Перцовка



Название не случайно: это как раз та самая игра, восприятию которой русский народный инструмент, учитель и источник вдохновения, крайне способствует. Надо **расслабиться**, стать непритязательным, посомтреть на мир проще: после тяжелого трудового дня это крайне полезно для психики. Далее всего один клик, и сериалы больше не нужны: прямо на ваших мониторах будет разворачиваться такой же по сложности, но существенно более забавный и человечный сюжет.

В белом фраке

Хотя краткость и сестра таланта, но некоторые разъяснения, думаю, не повредят. Многоуважаемая компания Nival, потоком (буквально все до единой) локализующая игры компании Cryo, имела счастливую возможность перевести на великий и могучий действительно достойную игру. Хотя никто, в общем-то, ничего настолько душевного от компании Cryo не ожидал.

Здоровенный мужик, агент Суперперец, имеет совершенно инфернальный вид (что неудивительно: в оригинале он назывался Hellboy), достойную подражанию пушку и удивительно тонкое чувство юмора. Осетрина бывает одной свежести — первой (она же последняя); вот и чувство юмора у Суперперца как раз дотягивает до «норматива». Еще у нашего героя есть напарница, но ее похищают в самом начале игры, а дверь, естественно, не открывается; и могучий суперагент (я позволю себе добавить «супер», уж больно хорош наш шишколобый персонаж) никак не может предотвратить ужасное событие. Нам предстоит спасти очаровательную (почему очаровательную? Штампы — это ужасно) Сару; сие, собственно, и есть сюжет. В том шмате белиберды, который Cryo, как это у нее водится, выдает за вступительный ролик (он же интро) простому «неигрожурналисту» даже пол-литра может не помочь разобраться, а уж трезвым-то... Какие-то адские псы, какие-то восемнадцать всадников Апокалипсиса, какая-то станция «Мир», сыплющаяся на головы совершенно ничем не провинившихся обывателей — это все ерунда. Это все Cryo придумала, чтобы сценаристам денег не платить (а еще

Паспорт

Суперперец

Жанр:	action/adventure
Разработчик:	Cryo Interactive
Издатель:	«1С», «Нивал»
URL	www.nival.ru

Системные требования:

ОС:	Win95/98/2000
Процессор:	Pentium II 233 МГц
RAM:	32 Мбайт
Video:	3D-ускоритель

французы). Главное — это здоровенный, красно-красный чувак с двумя шишками вместо бровей, черным чувством юмора и здоровенным пистолетом, который ровным счетом ни для чего не нужен, но все равно достоин подражания. И он ищет свою напарницу. Давайте ему поможем.

Иду я из бани...

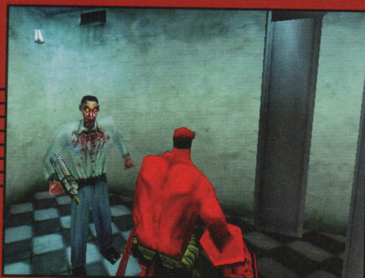
Простота. На первом плане герой, трехмерный и замотивированный, на втором плане мир, враждебный и агрессивный. Находка Cryo (не Cryo и давно уже не находка, но это так, к слову) — динамическое переключение камеры с полета на зависание за спиной. Если по-человечески, во время блужданий по уровням камера снимает все происходящее откуда-то со стороны. Когда же нечисть пытается надавать нам по нашей большой красной роже, то камера сразу же снует за спину. Дабы комбатиться было удобней. Такие вот дела.



Просто какое-то батальное полотно! Впрочем, именно так и следует обращаться с людьми в белых халатах. Как говаривал Бармалей: «Ненавижу докторишек!»

даже нехорошо. Если, конечно, не успел вовремя поставить под

История про Суперперца занимательна именно за счет Суперперца. Обычные пазлы, обычная графика, совершенно примитивный комбат — ширпотреб, если бы не про него.







Впрочем, комбат в «Суперперце» — понятие относительное. Лара Крофт плюс. С бонусным третьим ударом. Поясняю: два удачных удара в лицо порождают третий, совершенно запредельной мощи. После оного противник немедленно чувствует себя плохо, а местами

Окружающие пейзажи радуют глаз! Листья на деревьях? Интересно, это только меня такие деревца наводят на мысли о вениках?

удар свою гниющую длань. Большинство монстров просто ложится после второго такого удара на землю и лежит там до самоустранения путем самовозгорания. Ну, может быть, вы видели «Дьявол-шоу».

Система простенькая, зато думать не надо ни капли. И пушку доставать тоже без надобности: ну не катит она против могучих суперперцевских кулаков. Если, конечно, эти кулаки могут безнаказанно достать противника. Но если достали — знай стрейфся и старайся не скапливать вокруг себя монстров, а то могут и сбить кураж. «В очередь»,— говори им,— «суки-ны дети»,— и ссылайся на Булгакова. Типа «что вы меня, Марь Иванна, своей братвой пугаете?»

Обязательная программа

Тем, кто пытается оторвать меня от компа, следует помнить, что два удачных удара в лицо порождают третий, совершенно запредельной мощи. Причем некоторым может хватить и первых двух. Здесь же уточню, что комбат в игре разнообразят такие вещи, как, скажем, убиение босса путем тыкания оного большой палкой в тело. Босс бегает по потолку и плюется кислотой, по-





этому бой не похож ни на что виденное ранее. В «Суперперце», разумеется, виденное. Медсестра, изображенная на одном из скриншотов, тоже душевно вылетает в окно; но в целом таких радостей мало. Все больше два удара и третий, ими порожденный.

Кроме увлекательных драк, игра дает нам возможность пораскинуть мозгами сантиметров эдак на 20. Если книга торчит, ее надо вставить. Если ящик есть, его надо открыть. Если виден рычаг, поворачивайте его немедленно. Короче, хорошо заметные, бесхозные, выбивающиеся из интерьера предметы требуют нажатия кнопки «юз». Это еще не раскидывание мозгов, это только замах. Раскидывание начинается в тот момент, когда, увидев на стене перед закрытой дверью две пустые подставки для факелов, надо принести и вставить туда два факела. Традиционно игру от Cryo портит бестолковость отдельных пазлов: есть, скажем,

воплощение слова клевый; он — забавный персонаж, в котором нет ничего забавного; он суперагент, которому живется легко, но, собственно, он и не пришел совершать подвиги. Он идет по зомбеотстойникам, получая от этого некоторое удовольствие, и мрачно шутит, демонстрируя благодарным зрителям свою широкую натуру. Его напарница похищена. Ради нее он готов преодолеть любые преграды. Он идет спасать ее, прорываясь через толпы монстров, и доходит до какого-то мужичка, изрекающего: «Раньше это была больница. А теперь это обитель безумия». «Саре там самое место»,— сообщает окружающим наш рыцарь. Недостает только красного коня; они хорошо смотрелись бы вместе.

История про Суперперца занимательна именно за счет Суперперца. Обычные пазлы, обычная графика, совершенно примитивный комбат — ширпотреб, если бы

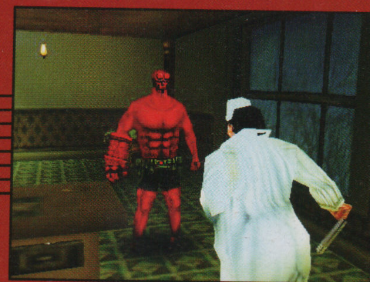


Да, правый кулачок у господина Суперперца неслабый. Таким огрести никому не захочется. Зомби, держитесь!

езном «Дьявол-шоу». Сумасшедшие в местном дурдоме действительно пугающе отвратительны; обстановка повсюду такая, что







место, где перекладываемые с подставки на подставку камни «включают» невидимый мост через пропасть. Проблема в слове «невидимый»: не один десяток игроков будут задумчиво перебирать комбинации из камней, даже не подозревая, что мост уже четыре раза появился и успел пропасть (наверное, терпения на подробное исследование пазла мне не хватило). Однако эти глюки не многочисленны и не страшны. Игру спасает другое.

Радость

Наш «главный» хорош настолько, что превращает примитивную, по сути, игру в «прелестную штучку». Говорю как на духу.

Он сыплет репликами. Вставив те самые два факела, он выдает: «Мозг — оружие суперперцев». Подойдя к пропасти, над которой еще не успел протянуться невидимый мост, он заявляет: «Суперперцы прыгают. Но плохо». Он говорит бабе с электрической дубинкой: «Леди, поосторожней с этой хреновиной», так что веришь, что это на самом деле, а не в локализационной озвучке. Он —

не про Суперперца. Аргументов тут никаких не приведешь: чисто субъективное ощущение, удовольствие, полученное от совершенно заурядной, на первый взгляд, игры. Простенько, но со вкусом. Можете проверить сами.

Наш «главный» хорош настолько, что превращает примитивную, по сути, игру в «прелестную штучку». Говорю как на духу. Он сыплет репликами.

Там было темно и мрачно

Надо уточнить кое-что про «обычную» графику. Она действительно ничем особо не блещет в техническом плане: качественное освещение, в меру насыщенная полигонами территория, примитивные эффекты и прочее. Однако художники поработали на славу: мрачная атмосфера передана местами существенно лучше, чем в Cryo'вском же крайне серь-

очевидно: здесь не могут не присутствовать какие-то крайне неприятные силы. «Суперперец» — вполне качественный продукт с точки зрения графики. Та же история со звуком: особенно удались фоновые мелодии, на удивление соответствующие вышеупомянутой атмосфере.

«Суперперец» изобилует принятыми в играх от Cryo сюрпризами. Это приятная, не претендующая на серьезность и за счет этого много выигрывающая вещь. Начинающий игрок имеет шансы не испортить себе вкус, если «Суперперец» будет одной из первых игрушек, попавшихся на его боевом пути.

Последнее. В Nival сказали, что перевод текста в «Перце» очень авторский, то есть на игровые события был просто наложен новый текст. Выражение «Мозг — оружие суперперца» устойчиво привилось у нас в тусовке; наверное, этот автор того самого «авторского перевода» был молодец. От игры не пахнет европейской отмороженностью и персональным Cryo'вским идиотизмом; и это хорошо.



ИТОГО

Вещь, о которой не хочется говорить долго, вещь, которую не хочется описывать подробно. Вещь простая, как пара-тройка пальцев: красный. Прыгает, но редко и плохо. Мочит зомбей, которые покорно подставляются под его кулаки, а кулаки у него большие. Суперперец. Думаю, в общих чертах ситуация ясна.







Банзай Бонсаев, пациент

STATE OF WAR

Блин войны



Хари Бехо-Сунс! Хари Бехо-Сунс! Они, наверное думают, что справились... Эти жалкие, никчемные людишки... Воевали, воевали, воевали, десять тысяч лет воевали. На деревьях жили — воевали, **в пещерах – воевали**, камнями, бронзой, железом, свинцом, сталью, полимерами. Газами, излучением, микроорганизмами. Напалмом (любимое!)... А потом вдруг решили завязать. Ну не придурки, а?

Паспорт

State of War

Жанр:	real-time strategy
Разработчик:	Cypron Studios
Издатель:	Crystal Interactive Software
URL	www.cypron.sk

Системные требования:

ОС:	Win95/98/2000
Процессор:	Pentium 200 МГц
RAM:	32 Мбайт

Хари Бехо-Сунс! Хари Бехо-Сунс! Они договорились. Мало того, они еще и объединились! Содружество Семи Континенов, блин! Мир во всем мире!

А для поддержания этого мира взяли и создали по всей планете целую сеть военных баз. И посадили заведовать этими базами кого бы вы думали? Компьютер! И даже имя ему дали: Супермозг. «Терминатора» они не смотрели...

Хари Бехо-Сунс! О, это в мою честь орут! Я — Бехо-Сунс, разрешите представиться. Это фамилие такое. Я — гений, вождь, отец и программист.

Все правильно. Это не мой бред (Банзая Бонсаева). Это бред Cypron Studios, известных также как разработчики этой самой State of War. А потом в этом бреде выяснится, что не все люди восприняли мир во всем мире адекватно. Очень многие восприняли мир во всем мире очень даже неадекватно. И как начали вступать в секту некоего Бехо-Сунса, как начали... А Бехо-Сунс, он не просто так был. Не сявка! Он выведывал, злодейская редиска, знания...

И довыведывался. Взял и решил захватить контроль над этим Супермозгом. Сел за любимый Пентиум 49 и давай в Супермозга вирусами пулять. А там не гавերментский сайт какой-то занюханый в виндозах. Там все грамотно! Там файрвол! Видать, еще и в «Линухе»...

В общем, файрвол вирусы посек, но кое-что все же просочилось, и валяется теперь Супермозг в тяжелой кататонии. И сам не стреляет, и другим не дает. И тогда поднялись сектанты и бросились завоевывать безмозглые базы вручную. Со всеми видами стрелкового и иных вооружений...

Достат. кол.? Это сюжет был. Во всей своей сюжетной неприглядности. А далее мы с вами будем мешать сектантам или ими же командовать. Двадцать две миссии будем решать. Мультиплеер будем решать. Обрешаемся еще. Впрочем,

это на любителя. Весьма, причем, извращенного.

Вы, наверное, уже поняли. Игрушка двухмерная. Без балды. Но с горушками. Точнее, с горными цепками. Они такие, как стеночки, но не такие. Они кривые. Ну видели, наверное, горные цепки кривые. Так вот, это они. На цепку залезть нельзя. Ее можно обойти. Трудно, но можно. Можно за нее спрятаться. Легко можно. Зачем? А кто знает, может, так оно стратегически оправдано будет, я ж не знаю.

Главный юнит — летающая пивная пробка. От импортного пива. Цветная. Крутится и подпрыгивает. Летает медленно, но верно. Куда кликнем, туда и летает. Называется Адвонсер. Или Эдвансер, мне Адвонсер больше нравится, потому что так страшней. Умеет она аж три вещи (кроме летания и подпрыгивания). Умеет захватывать здания, ремонтировать их и апгрейдить.

Самый захватывающий процесс — захват. Весь мир насилья мы разрушим. До основанья. А затем мы наш, мы новый мир построим. Не мной сказано, но явно про Адвонсер. Подлетает, делает так: «Фау, фау, фау, фау, фау...»,— и подпрыгивает, и подпрыгивает, и лучиком прямо в здание: «...фау, фау, фау...» Бенды-ы-ы-ых! Здание в клочья! Шверьк! Новое построилось. Вот. Это — захват. Вам нравится? У меня экстаз...

Есть заводы. Технику всякую производят. Забавные, между прочим, штуки, эти заводы. Мечта ВПК всех времен и народов. Стоит только их Адвонсером пофауфаукать, они тут же начинают (гм) родильный процесс. Это как у курочки. Только вместо яичек — танки, большие танки, средние танки, всякие танки, разные танки... Вот только есть одно отличие. От курочки. Курочку кормить нужно. Хотя бы «Рябушкой». Заводам же (держись за стул, геймерская масть!) «Рябушка» не нужна! Им ваще ничего не нужно. То есть совсем (эй, вставайте!). Они так и будут танки выпускать, пока миссия не закончится или пока их гранатами... Любой генерал любой страны за такой заводик полстраны отдаст. Тоже любой. Про маршалов я не говорю даже, тут ежу понятно, что за такой заводик маршал отдаст...

Есть золотые шахты. Верх геймеркерского идиотизма. Ну вот вы мне скажите: ну зачем, если «Рябушки» не надо, нужны золотые шахты? Деньги-то зачем?!

Что, поездили по моей краснозе-мельной мониторине? А получите в башню три мешка бомбежки! Ой, в море попало... И, вообще, откуда у меня эти леталки с пропеллерами?..



А я вам сейчас скажу зачем. Затем, чтобы когда эту шахту атакуют зловредные враги, перед шахтой можно было построить соответствующие мировым ценам на вооружение пушечки. И раздолбать нападающих в пух. Процесс захватывающий и поучительный.











ИТОГО

Думаете, в ЭТО не нужно играть? Нужно! Обязательно! Если тоска, если у вас двойка в году по пению, если любимая девушка больна, если жизнь кажется невыносимой и чуждой,— купите State of War и поиграйте в нее минут двадцать, ерш. И хорошее настроение не покинет больше вас. Ча-ча-ча. Э-э, доктор, у вас есть бром?



Вот перед нами широко раскинулись развалины чего-то римского. Никто не знает, к чему они здесь. Никто не знает откуда. Просто они строги и романтичны. И все.

Пушки возникают как ангелы мщения — из ниоткуда и мгновенно. На сколько кликов золота хватит, столько пушек и возникнет. А не замай!!!

Там еще есть постройки всякие. Есть силы воздушные и иные. Но умом этого не понять...

А еще есть двадцать три (вернитесь и вслух!) горячие клавиши.

Нет, я, Банзай Бонсаев, как японец, влюбленный в двухмерность, этого Бехо-Сунса очень даже понимаю. Это что же подлые милитаристы сделали с родной планетой, коли ейный планетарный пейзаж в такое, простите, безобразие превратился? Марс видели? Вот если на Марсе понатыкать некоторое количество елочек (очень немногое количество, заметьте!) и запустить розово-фиолетовые клочковатые облачка (с большой скоростью запустить!), получится как раз ЭТО. Еще, для приколу, разработчики понапихали сюда разных нефункциональных развалин парфенонов из второго «Цезаря». Они романтики...

Звуки... Вот звуки здесь хорошие. Глаза закрыть и меломанствовать. А когда «фау-фау-фау»... MG



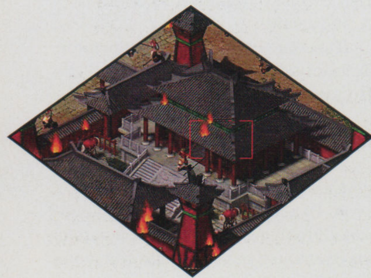

Евгений Беляков aka Veber

FATE OF THE DRAGON

Китайские разборки

Вы никогда не задумывались о том, почему слово **«клон»** воспринимается нашими гражданами с такой легкой настороженностью и опаской? Почему это иностранное слово, так или иначе, отдает налетом научности и ассоциируется с чем-то запретным?

Да, все так и есть. Последние события, связанные с клонированием всякой живности и попытками склонировать человека, вызвали массу споров на предмет морали, нравственности, религии и прочих общечеловеческих заморочек. Как вы понимаете, мнений у граждан планеты Земля на эту тему предостаточно, однако все высказывания и занимаемые позиции на этот счет обладают известной степенью полярности: клонирование — это хорошо, замечательно и прогрессивно; клонирование — это последняя ошибка человечества, верный путь в ад. К чему я это тут про все распинаюсь, и каким местом это относится к игровой индустрии?



Паспорт

Fate of the Dragon

Жанр:	real-time strategy
Разработчик:	Overmax Studios
Издатель:	Eidos Interactive
URL	www.eidos.com

Системные требования:

ОС:	Win95/98/2000
Процессор:	Pentium II 300 МГц
RAM:	32 Мбайт
HDD:	320 Мбайт
CD-ROM:	4×

А рассуждения эти к тому, что данная статья посвящена очередному клону, который совсем недавно появился на и так уже переполненном рынке RTS-игр типа Age of Empire. А имя этому, на мой взгляд, замечательному клону — «Судьба Дракона».

Сюжет

Сюжетная линия игры Fate of the Dragon (он же FOD, он же «Судьба Дракона») связана с китайской династией Хань, которая в первые полтора века нашей эры изо всей силы развивалась, торгуя со всеми подряд и укрепляя свою государственную мощь. Нужно сказать, что в то время китайцы преуспевали во всех сферах — будь то земледелие или философия, и расцвет империи правителям Хань казался не

за горами. Однако случился облом, по случаю которого у китайцев даже имеется специальная легенда под названием «История трех царств». Фактически во время этого облома вам и предстоит вступить в игру в роли одного из китайских предводителей.

События FOD будут происходить в период между 184 и 220 годами нашей эры. В те самые глухие времена с династией Хань случился казус: вдруг ни с того ни сего центральная власть ослабла, и на политическую арену повылезала куча генералов, которые устроили междоусобную разборку. В результате ожесточенного противостояния выжило всего три генерала, и сейчас их имена я попытаюсь произнести: Као Као, Сан Куан и Лью Бэй. Вам придется воевать в роли одного из них. Кстати, и по сию пору в Китае всячески почитают этих трех товарищей — их образы и события, связанные с их деяниями, нашли свое отражение в китайской культуре. Собственно говоря, этим-то и воспользовались китайские разработчики из Overmax Studios — ведь игра в основном рассчитана на китайский рынок.

Загружаем...

После загрузки игры вам будет показан очень недурственный ролик. Лично я его пересмотрел два раза — очень впечатлили показанные сражения, горячие китайские парни на лошадях и куча отрубленных голов. Не проматывайте, взглянуть стоит.

Вообще, войдя в тренировочную миссию игры, меня сразу удивили две вещи. Во-первых, казалось, что я просто-напросто играю в аддон к Age of Empire 2 — идентичные менюшки и управление, практически та же графика и физика юнитов. А во-вторых, удивило количество видов ресурсов (семь штук), которые нужно добывать для развития хозяйства. Короче говоря, сначала мне игра совсем не понравилась — сложилось впечатление, что в Overmax просто расковыряли код от "Века Империй", добавили туда пару видов ресурсов и чуток перекрасили спрайты, заточив это все хозяйство под модную китайскую легенду. Однако, должен вам сказать, что первое впечатление не всегда является самым верным, и, поиграв с часок-другой, можно кардинально поменять мнение о продукте, что, в общем-то, со мной и случилось.

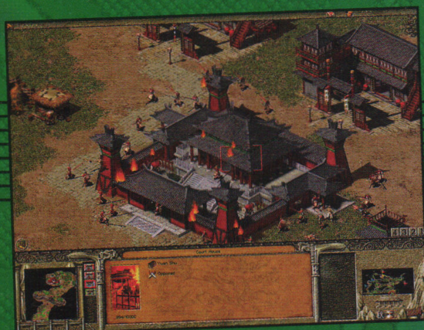
На самом деле игра походит на AOE только внешне и отчасти управлением, а в остальном — это гремучая смесь жанров. Здесь реализована импрешеновская концепция градостроения (вспомним Pharaoh, Zeus, Caesar), что-то взято от Settler, что-то от Heroes of Might and Magic, а что-то и от легендарного Warcraft.

Ну, начнем с того, на что геймер-стратег не может не обратить внимание,— с системы ресурсов. Как уже было упомянуто ранее, ресурсов в игре семь: зерно, мясо, лес, железо, еда, вино и золото. Из них только первые четыре добываются непосредственным образом: можно послать пезанта за определенным ресурсом, и он соответственно превратится в лесоруба, фермера, мясника или шахтера. Для того чтобы получить вино и еду, нужно строить специальные здания и загонять в них одного-пятерых крестьян. При этом, разумеется, уже должна быть налажена добыча и доставка зерна с фермерских хозяйств. Вся эта схема производств и доставок сильно напоминает блюбайтовских сетлеров — нужно точно рассчитывать куда, когда и какой товар доставлять. Безусловным нововведением, за которое честь и хвала разработчикам, является то, что в игре реализован элемент взаимодействия юнитов и зданий. Построенное здание не работает, пока туда не загонишь парочку крестьян. При этом крестьяне, войдя в здание, бездельничают, поэтому им нужно рассказать, что они должны делать. Занятно, черт возьми!

Осталось упомянуть о последнем ресурсе — о золоте. Золото появляется в казне через сборы налогов с граждан, завоеванных вами городов. Чем больше городов, тем больше жителей, тем больше золота. Вы также можете регулировать ставку налогообложения, поднимая и опуская налоги в зависимости от «прожиточного минимума» граждан, катастроф и прочих неприятностей.

Для оптимизации управления и городского развития вы всегда можете нанять пару помощников, которые будут заниматься каждый своей отраслью — кто-то обороной, кто-то дипломатией, а кто-то гражданами. О гражданах, кстати, вообще нужно всячески особливо заботиться — строить храмы в городах, следить за своим рейтингом, консультироваться с помощниками. Если по этому вопросу попасть впросак, то придется туго — отток


Если плохих китайцев в округе очень много, то тебе, хорошему китайцу, лучше где-нибудь спрятаться подальше (китайская народная мудрость).








Лю Бей, очень важный человек. Слушать его нужно с великодушным почтением. А кто будет ржать в шестьдесят четыре зуба, тому сразу «секир башка» ржавым мечом (китайское народное предупреждение).


Если ты чувак, китаец, ты найдешь себе оттяг, настоящему китайцу завсегда везде нештяк (китайская народная частушка).



И было у них много лошадей, и скакали они быстро, и боялись они врагов своих, и было им дурно от переполняющей их душу горечи, и были рады несказанно они только одному — солнцу (китайская народная притча).

граждан в другие провинции сильно ударит по бюджету. Помните, как в «Цезаре» было — не сделаешь три раза «ку» Осирису или еще кому божественному, все уйдут, и хана. Здесь примерно такая же ситуация.

Добыча всех ресурсов и развитие города (строительство новых зданий) происходит в строго отведенном месте, то есть внутри городских стен. Это является определенного рода стимулом для быстрого создания эффективной армии и завоевания новых городов, ведь ресурсы быстро истощаются, а в городе со временем становится мало места для строительства новых зданий.

Создание армии в FOD — дело тоже непростое. Помните, как во всех стратегиях строились юниты? Строишь здание, кликаешь нужное количество юнитов и минут через пять получаешь стройные ряды головорезов. Здесь эта схема немного усложнена ввиду явной потуги на реалистичность. Сначала нужно сделать кучу крестьян, производство которых, кстати, тоже стоит солидных ресурсов (особенно в начале игры). Потом построить казарму нужного рода войск. Затем загнать эту кучу крестьян в эту казарму для тренировок, а уж только потом... С конными войсками еще веселее. Построив конюшню, я с удивлением обнаружил, что она производит только лошадей. Мне потребовалось некоторое количество времени, чтоб0 догнать, что любой вид воинов можно сажать на лошадей и, соответственно, спешивать. Занятно, не так ли?

Создав армию, можно отправляться воевать с недругами и брать штурмом вражеские города. В FOD каждый город обнесен мощной стеной и как бы существует своей тихой уединенной жизнью. Если в городе никого нет, то проблем с захватом не возникает, однако, если там уже поселился противник, взять город — достаточно сложная задача. Как правило, обороняющаяся сторона расставляет воинов (лучники) на стенах города, поэтому подойти к стенам зачастую непросто. Для осады городов можно построить оружейную, которая будет производить различного рода осадные орудия: штуковины, которые метают ядра, хитрые лестницы на колесиках и т. п.







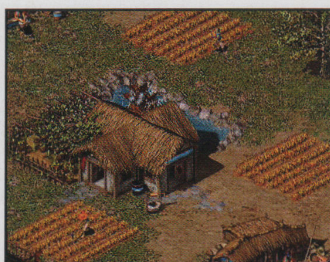
В игре присутствует уникальная система карт, что является еще одним интересным новшеством в RTS-играх. Вы можете управлять юнитами и следить за ситуацией сразу на двух картах. Первая (маленькая) карта показывает город, в котором вы в данный момент находитесь, а вторая (большая) — местность вокруг данного города. Насколько это удобно — неизвестно. Мне показалось удобно, когда понял что к чему.

Разработчики не поленились и исполнили еще одну фишку на предмет реалистичности, разобраться с которой поначалу достаточно сложно. Суть в том, что экономическая ситуация в принадлежащих вам городах не взаимосвязана: где-то могут добывать чумовое количество железа и в то же время страдать от голода, а где-то не знают куда девать дерево, ужасно страдая от отсутствия еды. Таким образом, вам постоянно придется создавать крестьян, которые будут то и дело ходить между городами и носить необходимые грузы.

Такого же рода заморочка реализована и с армейской боеспособностью. Покинув пределы города, воины начинают со временем уставать (особенно пешие), что сильно отражается на их скорости передвижения, силе удара, боевом духе и т. п. Как правило, дойдя до соседнего города, бригада уже походит на стадо овец, вялых и бессильных. Привести в чувство подопечных можно с помощью специальной повозки-лагеря, которую можно построить в оружейной. Схема примерна следующая: создается отряд воинов, потом в оружейной строится повозка-лагерь. Затем нужно построить несколько крестьян или найти свободных для того, чтобы они эту самую повозку загрузили. При этом желательно назначить пару человек, которые в будущем будут постоянно курсировать между повозкой и городом, поднося воинам еду и вино. Таким образом, подойдя к позициям противника, вы можете всегда разбить лагерь и дать своим воякам восстановить силы. Путешествие без повозок — смерти подобно.

Кроме обычных войск, которые можно производить в городе, тренируя крестьян в казармах, вы также можете нанимать героев. Все герои тусуются в тавернах, которые опять же нужно строить в подвластных вам городах. За свои услуги герои хотят деньги, так что за хорошими налоговыми сборами нужен глаз да глаз. Нанятый герой поднимает общий рейтинг вашего царства. Кроме этого, герои обладают магическими способностями, которые они могут применять в ходе битв с врагами.

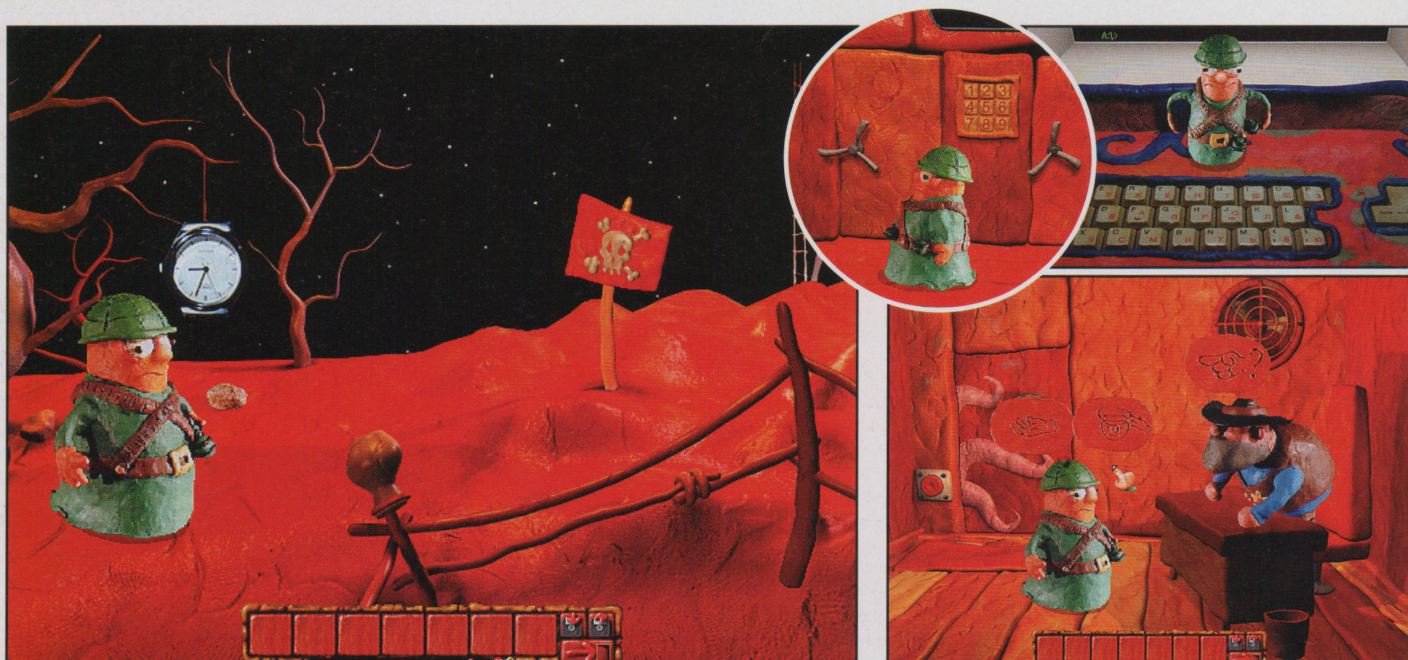
Единственным недостатком игры является то, что фактически был упущен момент построения войск — сами бои протекают в слегка сумбурной форме. Все происходит по старой доброй схеме: ВЫДЕЛЯЕМ, ПОСЫЛАЕМ. И напоследок пара слов о системных требованиях. Игра идет на P2 с 64 ОЗУ с разрешением 1024×768 практически без тормозов, что, согласитесь, приятно. Фанатам RTS рекомендуется. MG



Мы с Цань Дзюнь Фуничем вдвоем давно водочку не пьем, перепашем полей пять — будем пить ее опять (китайская народная мечта).



Игра получилась очень и очень неплохой. Видно, что разработчики постарались не просто передрать уже давно заезженные идеи, а реализовали что-то свое, и, нужно сказать, получилось это у них на очень даже приличном уровне. Несмотря на то, что игра является характерным клоном AOE (на вид, по крайней мере), играть в нее интересно и приятно.



Сергей Orioner Банников

ОПЕРАЦИЯ «ПЛАСТИЛИН»

А, может быть, ворона...



Как известно, мультфильмы бывают разные. Во-первых, они бывают рисованные — эту разновидность я люблю больше всего, так как изобразительные возможности зависят только от фантазии художника и не скованы приземленной действительностью. Во-вторых, они бывают кукольные — по правде говоря, я их никогда не любил как за веревочки, что то и дело проглядывают на экране, так и за невыразительность самих кукол. А еще они бывают пластилиновые — по моим дилетантским представлениям, они самые трудоемкие, но и самые непредсказуемые. Люблю, когда **мультфильмы правильные**. Вот «Операция "Пластилин"» — правильный мультфильм.

Паспорт

Операция «Пластилин»

Жанр:	quest
Разработчик:	А.Ефремов
Издатель:	«1С»

URL: www.1c.ru

Системные требования:

ОС:	Win95/98
Процессор:	Pentium 133 МГц
RAM:	16 Мбайт
Video:	2 Мбайт
CD-ROM:	8×

Любая игра, которая занимает больше чем один компакт-диск, уже вызывает уважение хотя бы своими размерами. И несмотря на то, что половину первого диска занимают демонстрационные версии других игр фирмы «1С», тем не менее объем рассматриваемого продукта значителен. После нетрадиционной, но простой процедуры установки можно нажать долгожданную кнопку «начать игру». Итак, с чем же пожаловали к нам господа разработчики в этот раз?

Не так давно в одной близкой-близкой галактике летел себе звездолет. И хотя своим внешним видом он скорее напоминал помесь подводной мины и ветряной мельницы, маневры совершал вполне космические, одновременно и немного комические. И был на борту звездолета этого некий человек. Человек был могуч и бородат и любил играть в бильярд сам с собой. Для достижения безоговорочной победы над противником в арсенале человека имелся золотой бильярдный шар. Но в самый ответственный момент случилась незадача. Только ударил человек кием по заветному шару, в космический корабль угодила не то комета, не то галета, в общем, корабль тряхнуло, и бесценный шар угодил прямо в мусорную трубу, откуда и упал на близлежащую планету. Закру-

чинился тут человек, но выход нашелся очень быстро. Среди бутылок был припрятан у него суперагент пластилиновый. Услышав горн, протрубивший «Подъем», агент сиганул в ту же трубу и отправился на поиски счастливого шара. В этот момент управление наконец-то переходит к игроку, и мы оказываемся на пластилиновой планете в окружении разнообразных пластилиновых реалий.

Игра представляет собой типичный квест, сюжет которого по ходу дела ветвится на несколько отдельных линий. Особенностью сюжета является его некоторая дискретность — вы просто попадаете на определенную картинку и должны найти выход с нее. Зачем вы сюда попали, кто все эти существа вокруг, — остается за кадром. Ветвление сюжета происходит при выборе той или иной двери для последующего перемещения. Каждая игровая зона представляет собой один экран (реже — два), который может прокручиваться по горизонтали (вертикальной прокрутки не обнаружено). Несколько предметов, которые можно взять, несколько мест, в которых полученные предметы могут быть использованы. Хотя объем инвентаря на экране ограничен семью предметами, автору удалось собрать в него восемь, при этом добраться до восьмого возможности не было — видимо, это просто ошибка. Предметы в инвентаре можно просмотреть в увеличенном виде. Кроме этого, предметы можно объединять для получения других предметов (например, веточка в форме рогатины соединяется с пружиной, и получается миноискатель). Некоторые предметы могут быть использованы на себя (герой может облизать лист растения, и он становится облизанный).

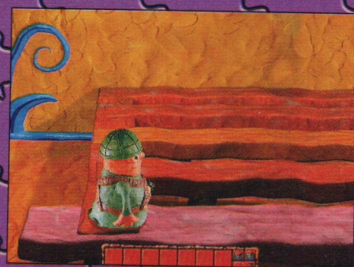
Еще в процессе игры было обнаружено два нетрадиционных хода. Во-первых, иногда на экране попадаются графически никак не выделенные зоны, на которых можно произвести какие-то действия. Первая такая зона поджидает игрока в первой же локации: для того чтобы поставить катушку на землю, надо найти место, где курсор становится раскрытой рукой — там и можно катушку ставить. Это, конечно, понятно, но вынуждает периодически заниматься тем самым пиксельхантингом, которого так хотелось бы избежать, играя в квесты. Во-вторых, иногда герой может создавать предметы, что называется, из воздуха. Это встретилось, например, в локации «Бастион» — щелкнув мышкой на себе самом, агент достал из кармана металлическую цепочку. М-да, кто бы рассказал, что он еще там в себе носит? Может быть, порывшись в карманах, он и искомый шар там обнаружит?

Управление в игре полностью мышиное, с клавиатуры можно только сохраниться, восстановиться и покинуть приключение. Способ управления вполне традиционный — курсор, который сам принимает различные формы, будучи помещенным в определенные зоны экрана. Возможные действия: взять/использовать предмет, переместиться в эту точку, покинуть данную зону (курсор становится ступней ноги). Правой клавишей вызывается инвентарь, предмет в котором можно выбрать, просмотреть, скомбинировать с другим предметом или применить в определенном месте. Ничего революционного здесь создать не пытались — оно и к лучшему. Несколько осложняет задачу то, что начисто отсутствуют традиционные текстовые описания предметов. Конечно, для того чтобы опознать доску или там веревку, не нужно быть семи пядей во лбу. Но вот будучи в тюрьме (да, наш агент и в полон попасть может), я долго раздумывал, что это за куча лежит в углу? Вряд ли это именно то, о чем я сразу подумал, но сомнения развеялись только после того, как часть этого съела птица, а затем и собака. Мне кажется, приделать подписи было бы не так и сложно, а игре бы это не повредило.

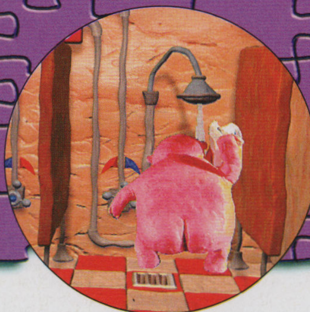
К уровню загадок претензий в общем-то нет — они вполне решаемы при наличии некоторой сообразительности. Но одну рекламацию все-таки хотелось бы высказать. Дело касается первого же экрана игры. Ну кто бы мог подумать, что для того, чтобы развязать нижний узелок, надо потянуть за верхний? Еще бы немного, и я забросил бы оба компакта так далеко, как это только возможно в помещении площадью девять квадратных метров... Хорошо, старая квестовая закалка помогла — пробуй все на

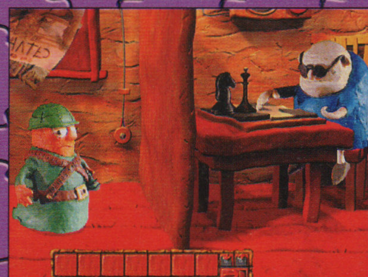


Подобно муравью, наш герой в состоянии передвигать предметы, намного превышающие собственный вес.





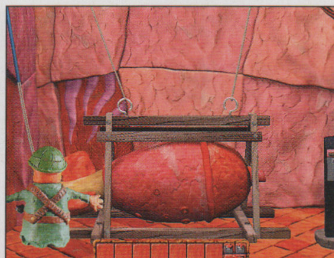




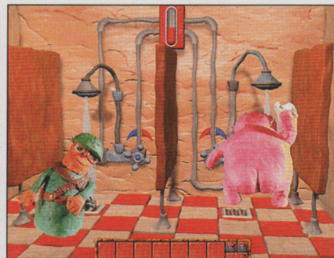


Общение с местными аборигенами осуществляется на международном языке дружбы.

всем, пробуй везде, пробуй всегда, и воздастся тебе по способностям твоим... Еще некоторое количество творческого сомнения вызвал кодовый замок, но и тут разум победил сарсапариллу: ключевая фраза в понимании здесь — ход конем. Кстати, неправильных действий в игре совершить нельзя, так что все, что ни совершается, все — к лучшему. А после каждой правильно отыгранной локации на экране появляется прикольная картинка с результатом. Кстати, из нее можно увидеть, что зубов у главного героя всего три, и те верхние (как его в армию призвали — совершенно непонятно). Давно хотел высказать следующую идею. Так как большинство людей хотя бы иногда пользовалось всякими солюшнами и проходиловами, почему бы не встроить такую опцию в саму игру? Скажем, если программа видит (а так как квест, математически выражаясь, это конечный дискретный автомат, то вполне возможно), что если игрок уже битых два часа не сделал следующее правильное действие, почему бы ему хотя бы в полслова не намекнуть, что именно надо сделать? По крайней мере, это спасло бы многих игроков, которые не могут спросить у соседа, как играть дальше. Хотя, возможно, разработчики имеют собственное мнение по этому поводу...



Тряхнуло током? Ничего, сейчас сообразим, чем разрядить эту ядерную штуковину...

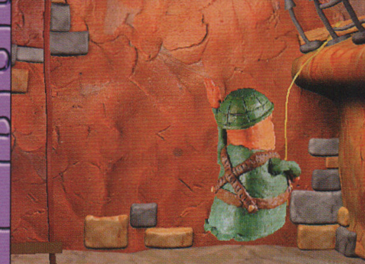


Ничто не чуждо настоящему солдату — даже гигиена. Но так как мы на службе, мундир снимать не будем...









После каждой правильно отыгранной локации на экране появляется прикольная картинка с результатом. Кстати, из нее можно увидеть, что зубов у главного героя всего три.

Графика (разрешение 640×480) вполне достойна и типична для жанра. Статичные задники и анимированные герои, при этом большинство встречающихся предметов взяты из вполне реальной жизни. Так, уже на первом экране герой встречается с катушкой, линейкой и камнями. Несмотря на то, что катушка с нитками сравнима по размерам с самим агентом, он легко и непринужденно хранит ее в кармане и даже вертит в руках: впрочем, это традиционно для всех квестов. Анимация движения выполнена качественно и почти без ошибок (иногда герой вылезает из-под более близкорасположенных объектов, но это случается очень редко). Если героя долгое время не трогать, он начинает заниматься своими делами — курит или разглаживает волосы (сразу же вспомнились знаменитые Gobliins). Сам герой хотя и представляет собой типичного солдата неопределенного рода войск, передвигается, как медуза или средневековая дама, подметая полой шинели пол. Впрочем, при необходимости он может подпрыгивать (с криком то ли «Ать!», то ли «Уй-йа!» — тут мнения разделились), а также лазать по канату.

Музыка приятна и ненавязчива, оригинальна для каждой локации. Она перемежается всякими звуками и периодическими «у-о», которые издает главный герой, сталкиваясь с некорректным действием. В целом звуковое оформление выполняет свою главную функцию — в тишине мы не сидим, но и излишнего внимания к себе оно не привлекает. Да, хотелось бы отметить, что в игре совершенно нет речи ни в каком виде. Агент и окружающие его существа общаются только изредка. И если в общении с птицами и пауками особой осмысленности ожидать трудно, то разговор с антропоморфами реализован достаточно необычно (это видно на одном из скриншотов). Вопрос задается в виде пиктограммы, и ответ предлагается дать также при помощи выбора одной из двух пиктограмм. При этом в общем случае непонятно ни что же нас спросили, ни что же я на это ответил. В том единственном месте (локация «Допрос»), где мне встретился такого рода диалог, глубина ветвления оказалась достаточно велика (не менее пяти вопросов), чтобы оперативно понять, имеют ли разные ответы какой-либо практический смысл.

Количество слотов сохранения игры ограничено семью. В принципе для квеста этого достаточно, хотя немного и непонятно: авторам, что, жалко было восьмой слот программировать? При этом имена сохраненных игр формируются автоматически из наименования локаций, в которых мы сохраняемся. Забавно, но это единственный способ узнать, в каком же месте мы оказались. Именно по имени сохраненной игры в пузатом боеприпасе была опознана атомная бомба, а не что-нибудь иное.

Наконец, хочется сказать об атмосфере. Атмосфера игры крайне пластилиновая и юмористическая. Правда, юмор здесь весьма тонкий и не похож на тупую реализацию известных анекдотов и приколов. Например, находясь в камере, герой подбирает металлическую миску. Потом он меняет ее на пластилиновую миску, разбивает ее и осколком пластилиновой миски вырезает стекло — забавно, не правда ли? В другом месте мы обнаруживаем клавиатуру компьютера, на которой можно даже набрать несколько команд. Правда, клавиатура немного усеченная (оставлены только буквенные клавиши и Enter), но команду «DIR» компьютер понимает, а на прочие корректно отвечает: «Bad command or file name». Так что с чувством юмора здесь все в порядке — кто не верит, может посмотреть титры с фотографиями разработчиков. Пожелаем же им удачи в создании других, таких же непохожих ни на что игр! MG



ИТОГО

Первый пластилиновый отечественный квест не оставит равнодушными истинных ценителей жанра. Продолжая линию квестов-загадок (таких, как «Братья Пилоты»), «Операция "Пластилин"» отличается самобытностью и оригинальным исполнением. А уж главный герой всем должен запомниться надолго.

Последний путь самурая

Лыжникъ



Бабушка, бабушка приехала! — кричала маленькая синенькая божья многоножка из-за угла общественной бани. Дядька оглянулся: за его спиной раздалось характерное пощелкивание когтей по паркету, и из дверей Дворца пионеров показалось прекрасное существо, искрящееся разноцветной чешуей. Дракон, повелитель вод, медленно прошествовал за угол, снисходительно кивнув Дядьке. Тот пал ниц и долго еще боялся поднять глаза, дабы не быть ослепленным величием могучего Дракона. Потом он достал кисточку и тушь и, находясь под впечатлением от увиденного, написал:

«Ужели и вправду свершились
проклятья зловредной старухи?
Наверное, я, ослепленный
своей непомерной гордыней,
допился до белой горячки!»

Дядька встал и, медленно пятясь, споткнулся о какую-то крышку с изображением феникса. Заинтригованный, он потянул за ее край и услышал громкий хохот с неба, как будто тысяча самураев дружно засмеялись. Волосы встали дыбом на голове у Дядьки, ибо понял он, что обречено его дело на провал, потому и смеются над ним Боги. Но тут вдобавок ко всему прочему на него обрушилась реальность, несущая с собой весть о том, что Дядька вовсе не верный вассал Правителя-инока Киемори Тайра, посланный во главе пяти сотен воинов усмирять смуту Хогэн, а простой русский парень, Егор Закукуев, гордо именующий себя «издатель», руководитель небольшой конторы, которая занимается выпуском компьютерных игр. «Это ж надо было такой бредятине присниться!» — подумал Егор и стал собираться на работу.

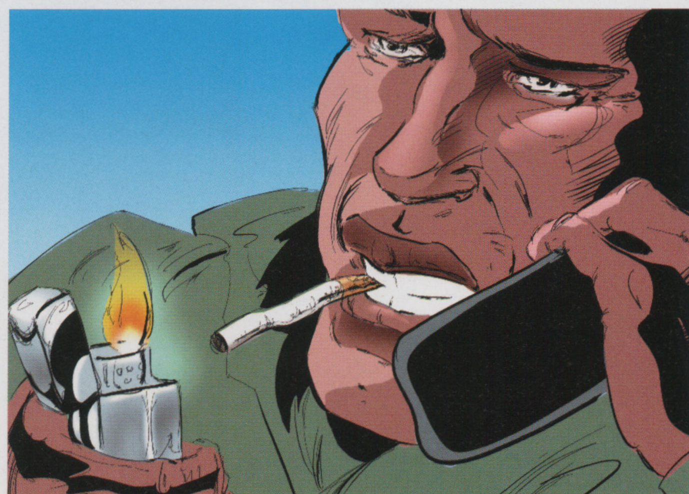
Самое странное, что отдохнувшим себя Егор не ощущал. Вообще была в этом сне какая-то аномалия. Вроде бы древней Японией он никогда не увлекался, даже фильма «Сегун» не смотрел — откуда бы такие яркие и кажущиеся реальными сновидения. Хотя, конечно, вчера к нему в офис приходил какой-то японец, предлагая игру на исторический сюжет для локализации, но Егор на нее даже не взглянул. Честно говоря, не до того ему было — накопились горы рутины, а об игре этой, японской, слышал он впервые. Надо сказать, многострадальный российский рынок компьютерных игрушек был уже переполнен никому не нужными локализациями дешевых, непопулярных игр. Создавались такие продукты, как правило, в отдаленных уголках планеты и были клонами разных мегахитов. Разумеется, продавать такое на мировом рынке разработчикам удавалось с трудом, а потому они всячески старались выпустить версию, локализованную в России. Короче говоря, на японскую поделку Егор даже не взглянул, просто засунул папку со всей информацией по ней в нижний ящик стола.

На работу генеральный директор Закукуев спешил с огромной скоростью. Ровно в десять утра у него был назначен телефонный разговор с представителем какой-то (Егор сам еще толком не знал точно какой) отечественной фирмы-разработчика. Вроде бы речь шла о крупном заказе на издание полного МП3-сборника одного российского барда. Какого именно тоже оставалось загадкой. Пробки на дорогах чуть не сорвали этот разговор, но шофер знал свое дело, и запыхавшийся Егор влетел в свой кабинет без пяти десять. Однако телефон зазвенел только через пятнадцать минут. В трубке раздался голос секретарши: «С вами желает говорить Сашок Сопатый». «Ну соединяйте», — ответил Егор.

— Алло! Ну шо у вас там?! — раздалось в трубке.

— У нас все нормально, спасибо, — автоматически ответил Егор. — С кем я разговариваю?

— Это Сашок Сопатый, Пи Ар Менеджер Ильюши Костолома. Ну



вы шо, будете издавать Эм Пэ Три-сборник?

— Ну надо же сначала обговорить детали — мы же вообще не в курсе, что за проект вы нам предлагаете и что за музыка? — ответил Егор, несколько смущенный напором пиарщика.

— Не, я шо-то не понял, чо нам базарить?! Ща вы издаете наш сборник и гребете бабки, или мы вас мочим, и наш сборник издает хто-нить другой! Че тут еще базарить?!

— Это что шутка? — не понял Егор. — Сегодня первое апреля? Поверьте, я совершенно не настроен шутить! Вы реальный разработчик или это прикол?

— Шо? Разработчик? А, не, ну мы тут да! Это, того. Разрабатываем одно месторождение. Ага, на прииске мы. Но это к делу отношения не имеет — бабки у нас чистые, не отседова.

— Ладно, хватит мне голову морочить! Отвечайте прямо — вы



предлагаете нам издать реальный сборник или вы просто хулиган?

— Ты чо, глупый?! Хулиган — это тот, который на пятнадцать суток. А мы на прииске, понял, да?! Короче, вы издаете или нет?

— Да погодите вы, что все твердите «издаете, не издаете!» Вы хоть скажите, чей сборник, что там за музыка...

— Ну шо там за музыка — нас не колышет. Сборник творчества Ильюши Костолома.

— Нет, как это не колышет? Еще как колышит. Что он поет-то? Наверное, «русский шансон» опять какой-нибудь?

— Слушай, ты что глупый, да? Ильюша ничего не поет, он хочет издать свой Эм Пэ Три-сборник!

— Как не поет?! Он что совсем не поет? Вы над нами издеваетесь? А что же тогда издавать?!

— Не, ну ты, корявый! Тебя щас меньше всего должно волновать умеет ли Ильюша петь! Тебя щас должно волновать, как бы тебе в репу не огрести, придурок! Ты мне говори издашь сборник или прощай молодость — здравствуй кладбище?

— Да хватит же издеваться! Нельзя издать MP3-сборник человека, который не поет!

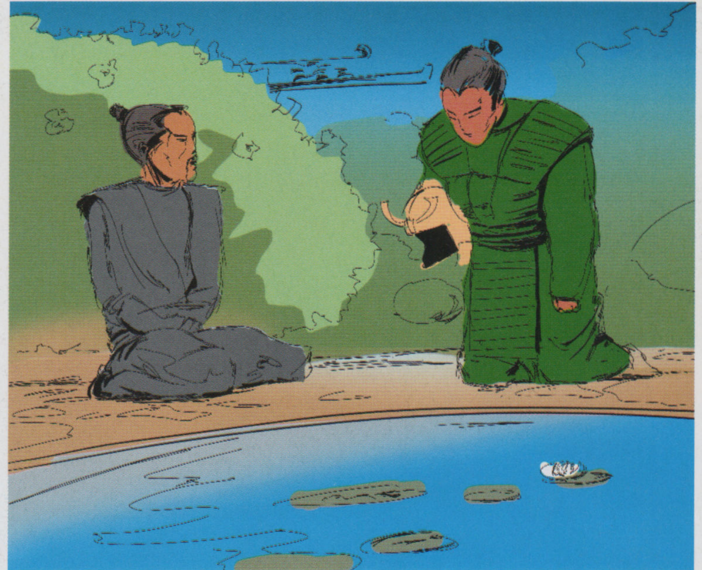
— Ой, тока не надо мне тут! Вон Седой из третьего барака толька и знает «Постой паровоз», а его полный Эм Пэ Три-сборник выпустили, дак он теперь думает, что круче Ильюши! Щас! Короче, выпускаете вы сборник или где?

— Идиот! — закричал в трубку Егор и с силой бросил ее на рычаги. Из трубки раздались короткие гудки.

Егор посмотрел на вошедшего в кабинет заместителя и выразительно постучал по голове. Тот удивленно уставился на босса. Сначала генеральный хотел устроить заму разнос, так как это именно он нашел этих чудных партнеров. «Идеальный проект», так сказать. Но утомленный идиотским разговором, он лишь махнул рукой. Честно говоря, со слов зама выходило, что это дело безотказное, а так как раньше он во всем мог положиться на своего товарища, то и в этот раз практически считал, что деньги уже заработаны. Но, в самом деле, не работать же с отморозками с золотых приисков, которые предлагают издавать неизвестно что. В рассеянности Егор взял в руки папку, принесенную японцем. Так, понятно, сюжет исторический, про войны самураев. Хмм. Стратегия, причем не модная нынче РТС, а нормальная, пошаговая. Это может быть весьма интересным — жанр достойный. Дальше на нескольких страницах приводились образцы арта. Статные самураи в разноцветных доспехах и шелковых кафтанах, монахи-воины, великолепные храмы, императорский дворец с изображением Феникса. Явно это рисовали не любители. Стоп. А почему таким знакомым кажется этот феникс... Но тут размышления Егора были прерваны самым грубым образом. В кабинет ворвался некто Барабанщиков и с порога заговорил:

— Где арт? Чем «МегаХит» оформлять?

— Какой арт?! Вы кто? — испуганно спросил Егор. Надо сказать, это мы в «МегаГейме» знаем, кто такой Барабанщиков, а генеральный директор безымянной издательской конторы этого вовсе не



знал. Да и то правда — откуда бы ему...

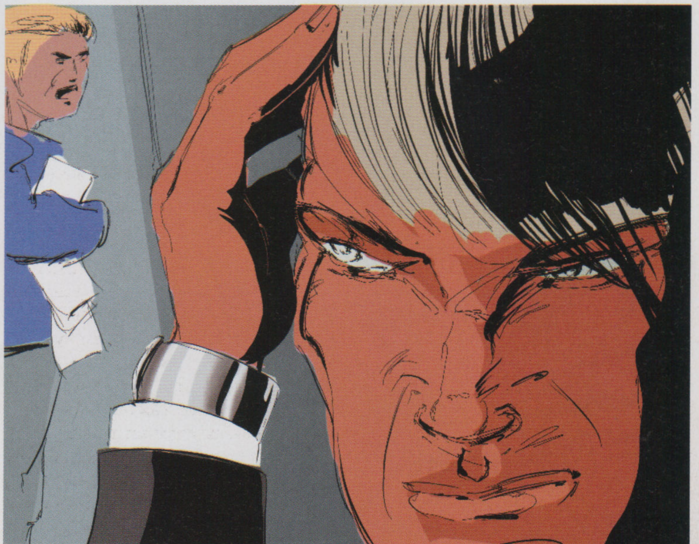
— Кто, кто... А вот оно! — ответил Барабанщиков, сгреб картинки в охапку и направился прочь. — В следующий раз сам чтоб принес. Этим же не я должен заниматься, в конце-то концов!

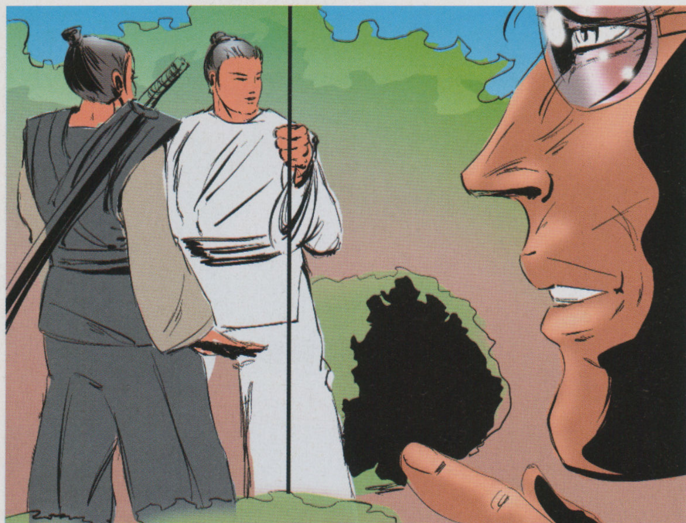
— А что, я что ли?! — возмутился Егор. Но Барабанщиков уже ушел. — Ходят тут всякие...

На столе осталась всего одна картинка: гордо глядящий самурай, в глазах которого светилась нечеловеческая мудрость. Одет он был в красный кафтан и зеленый панцирь, а меч его, рукоять которого была изукрашена золотом, был в черных лакированых ножнах. Как и велит долг, Егор пришел к нему, сняв шлем и ослабив тетиву лука. Князь задумчиво созерцал водную гладь пруда близ Рокухары, когда его отвлек подошедший вассал.

— Что тревожит тебя, верный Егокари? — спросил князь.

«Не, я шо-то не понял, чо нам базарить?! Ща вы издаете наш сборник и гребете бабки, или мы вас мочим, и наш сборник издает хто-нить другой! Че тут еще базарить?!»





— Ваш отец, достопочтенный правитель-инок Киемори, опять в гневе. Он замышляет сослать самого Императора. Только вы можете вразумить его.

> **«Ша, не мельтеши. Ильюша Костолом скажет покупать — братва будет покупать. Я те больше скажу, не просто покупать, а слушать, восхищаться и, если те хоца, присылать восторженные отзывы».**

Князь горестно вздохнул и, покачав головой, ушел в сторону усадьбы у пруда.

Дверь кабинета опять распахнулась под действием чьего-то пинка. Егор поднял глаза и увидел, что это опять его зам.

— Не мешай, видишь, я занят! — Егор отложил в сторону портрет Сигэмори Тайра. — А вообще стой. Подготовь мне к завтрашнему дню всю информацию об этих японцах. А я домой поеду. Что-то неважно я себя чувствую.

До конца дня Егор мучился, пытаясь понять, что с ним происходит. То ли пора показаться психиатрам, то ли просто меньше работать. Ерунда какая-то. Что это было — видения или он просто не заметил, как заснул? Больше всего пугала именно чудовищная реалистичность окружающей его в момент видения древней Японии. Да и князь Сигэмори (а Егор был твердо уверен, что это именно Сигэмори Тайра), казалось, был живым человеком, до которого можно при желании дотронуться. Так не придя ни к какому решению, Егор добрел до кровати и провалился в тяжелый сон без сновидений.

На следующий день он вошел в кабинет и увидел глупо ухмыляющегося зама, который протягивал ему телефонную трубку.

— Типа ау! — сказал из трубки знакомый уже голос. — Я тута позвонил в крупнейшую российскую компанию «Туман-В-Ежике», так там сидит такой пацан, его еще Здравствуйте Колей зовут. Так вот он тоже отказался издавать наш сборник. Короче, с ним все ясно — его мы мочим. А тебе мы, чисто, второй шанс дать решили. Значит так — издавай сборник, и все тут!

— Да не могу я издать такой сборник! Что там будет-то?! Пустой диск, что ли, без единой песни? Да кто его покупать будет?!

— Ша, не мельтеши. Ильюша Костолом скажет покупать — братва будет покупать. Я те больше скажу, не просто покупать, а слушать, восхищаться и, если те хоца, присылать восторженные отзывы. Да ваще, мы на первом месте будем по продажам.

— Все, никаких сборников, разговор окончен! — оборвал Егор, вешая трубку.

Закукуев посмотрел на своего зама, как бы молча спрашивая, где тот нашел этих недоумков. Зам сделал вид, что не понимает.

— Ладно, не будем забивать себе голову этой ерундой. Ты подготовил материал по японцам?

— Да, подготовил. Только там немного нашлось. Вот, собственно, несколько бумажек. На выставках они не показывались, никому особо не известны. Видимо, какая-то внутрияпонская контора. Да вот, символ у них — птичка какая-то. — Зам протянул Егору листок.

— Это не птичка какая-то, а Феникс.

— А по мне что Феникс, что тетерев! Хотя, конечно, интересно, почему именно Феникс?

— Птица Феникс считалась в Китае наряду с драконом символом Императора. Дворцовые крыши и императорские колесницы украшали скульптурным изображением Феникса. Впоследствии и японцы заимствовали эту традицию.

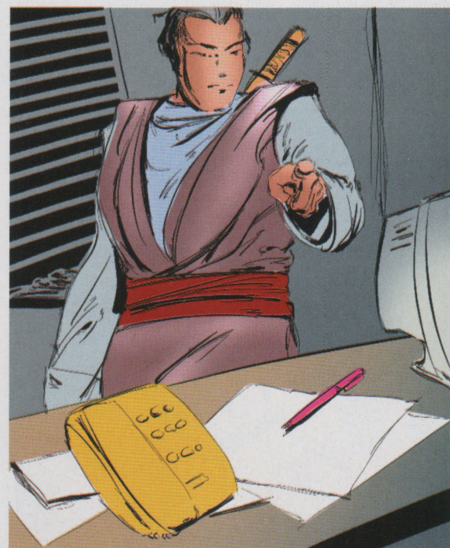
— Интересно. А откуда ты это знаешь? — с недоверием спросил зам.

— Хороший вопрос, — ответил Егор. — Понятия не имею. Только готов поклясться, что еще вчера я этого не знал.

— Ааа. Ну да. Так часто бывает, — зам криво усмехнулся и вышел в коридор.

Дверь еще не успела закрыться, как вдруг в нее проскользнул какой-то человек в самурайском доспехе. Он протянул Егору свиток.

— Дом Тайра нуждается в ваших услугах.



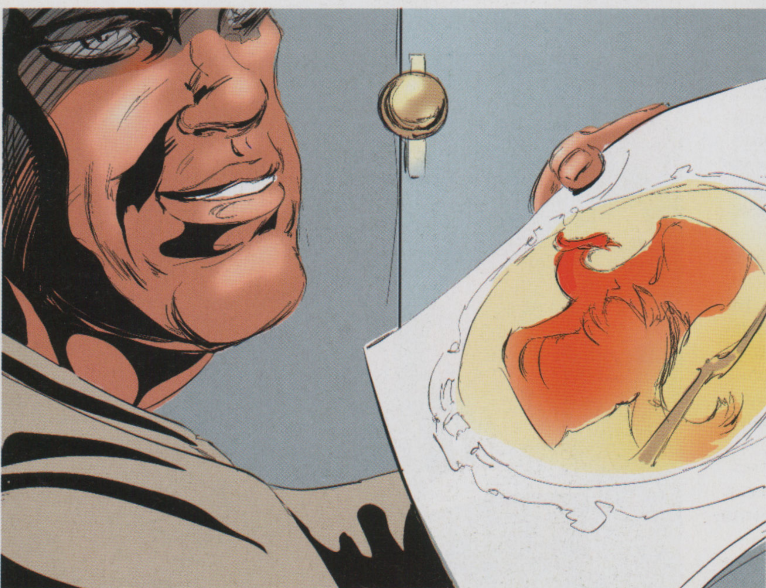
— Вы о чем? — спросил Егор. — Это вы так пытаетесь заключить контракт?

— Мы пытаемся собрать стратегов. Дому Тайра нужны не только храбрые самураи, но и мудрые лидеры. Подпишите эту бумагу и присоединяйтесь к нам! — последовал ответ.

— Слушайте, это какое-то безумие! Я, конечно, люблю стратегические игры, но мне не ясно, что конкретно вы мне предлагаете! Это что, бета-тестинг игры?

Тем временем пришедший начал расхаживать по кабинету. Егор на своем вертящемся кресле поворачивался, следя взглядом за гостем.

— Это не игра. Никакой игры вообще нет. Мы просто пришли к вам через время и преподнесли наше предложение в том виде, который был бы вам наиболее понятен. Дому Тайра грозит уничтожение. Витязи Минамото поднимают мятежи по всей стране Ямато. Мы усердно молились богу Хатиману, и он дал нам возможность пройти



через время. У вас душа самурая и талант стратега. Вы ведь и издателем стали не для того, чтобы зарабатывать деньги, а исключительно из любви к самим игрушкам, особенно стратегическим.

— Это какой-то бред! Я не знаю никакого дома Тайра, я не понимаю, что это все значит!

— Ну вы подумайте. До завтра.

В этот момент самурай находился как раз в противоположном от двери углу комнаты. Соответственно кресло Егора было развернуто так, что входа он не видел.



И тут, в очередной раз, дверь с треском распахнулась под ударом чьего-то сапога, окованного сталью. Егор развернул кресло. В комнату ввалился здоровенный бородатый мужик в черной рясе. В правой руке он сжимал крест, а в левой — ржавую цепь.

— Стоять — бояться! Святая инквизиция! — с порога завопил он.

Егор сидел, изумленно уставившись на вошедшего. Тут черты лица воинствующего монаха чуть смягчились, и он снисходительно сказал:

— Испужался? Ладно, не бойся! Шутка это. — И вышел в коридор.

Закукуев подбежал к двери и выглянул — в коридоре никого не было. Больше того, и за креслом тоже никого не было. Ну все. Это шизофрения. Оба примерещились. Но тут обнаружилось, что свиток все также лежит на столе. «Вот ведь бред-то какой», — подумал Егор и пошел ко мне.

— Привет, — сказал он, входя в мою комнату.

— И тебе привет? — ответил я, отрываясь от написания этого текста.

— Слушай, у меня проблема. Последнее время мне мерещатся какие-то люди. Видимо, персонажи игры, которую мы собираемся издавать. У тебя такого не бывает?

— Нет, ты меня что за психа держишь? — возмущенно спросил я. — Никаких глюков мне не мерещится!

Внезапно из щели между стеной и книжными полками вышел Синерукий Макар, уронив мои лыжи.

— Слушай его больше! — ухмыльнулся он. — Постоянно мерещимся!

— Га-га-га, — поддержал его своим хохотом дедуля со шкапа.

— Да, собственно, ты сам подумай! — добавил Макар. — Ты ведь тоже персонаж его безумного текста, а с ним разговариваешь! Значит, это дело обычное.

И Макар строевым шагом ушел обратно за шкаф.

— Ну да, бывает иногда. — смущенно признался я.

— А кто такие эти твои из Дома Тайра? — спросил Егор.

— Ну, да это так. Книга есть такая «Повесть о Доме Тайра». Я ее сейчас читаю просто...

— Понятно, спасибо, успокоил! Так, значит, это все нормально, что мне мерещится постоянно?

— Да, так и должно быть. — ответил я.

— Ну и хорошо! — Обрадовано ответил Егор и, не попрощавшись, вышел.

На следующий день, войдя в кабинет, Закукуев увидел знакомого уже самурая.

— Ну что, вы принимаете наше предложение? — спросил тот.

— Я не знаю. Я вообще не понимаю, что тут происходит...

— Мой совет — присоединяйтесь к нам. Что вам терять в этом времени? Осточертевшую работу? Некомпетентного зама? Или, может, вы хотите общаться вот с ним? — самурай кивнул в сторону двери.

В дверной проем протиснулся крупногабаритный дядька с давно небритой физиономией. Тупо уставившись на Егора, он спросил:

— Типа что, ты Егор Закукуев?

— Да, я... Вы по какому вопросу?



— Да так, чисто привет передать. От Сопатого, — сказал мужик и, достав из кармана глушитель, начал медленно привинчивать его к пистолету Макарова.

Егор резко повернулся к самураю, который, к счастью, на этот раз не исчез.

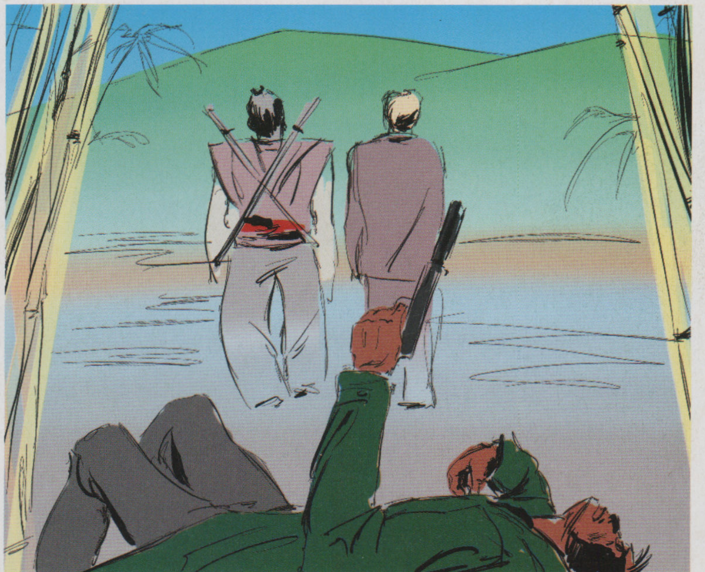
— Да, я принимаю ваше предложение!

Внезапно, просвистев в нескольких миллиметрах от Егора, стрела с соколиным оперением вонзилась в горло киллеру.

Егор одел черный парчовый кафтан, потом панцирь вверху светлый, книзу — темно-фиолетовый, крепко затянул шнуры шлема, опоясался мечом с позолоченной рукоятью, вложил в колчан двадцать четыре стрелы с черно-белым опереньем, взял лук, обвитый пальмовым волокном и сверху покрытый лаком, и направил верного коня к лагерю Тайра, распевая «Славься, о будда Амида!».

А вдали, на горах, уже показались белые стяги Дома Миномото... MG

«Птица Феникс считалась в Китае наряду с драконом символом Императора. Дворцовые крыши и императорские колесницы украшали скульптурным изображением Феникса».



Выстрел в небо. Яркая вспышка, словно звезда. Незаметная на небосклоне, где горят огнем сотен светильников созвездия. Звон гильзы об асфальт — еще одна мелодия для флейты. Словно цимбалы ударили друг о друга. Очередь от бедра, и, словно маленькие светлячки, прорезают мрак ночи трассирующие заряды, разносят в пыль труху коры старых вязов, столетних дубов и молоденьких еще, но уже подсыхающих от летней жары осин. В компьютерных играх проще. Небо — лишь плоская текстура, спрайты облаков носятся по ней, изредка вспыхивают одинокие звезды. Незнакомое, чужое небо. Гильзы, падающие под ноги, вводят в трепет бумажную экранированную мембрану сабвуфера. А пущенная в ночь стройная шеренга разрывных пуль отзывается ревом раненого монстра, который спустя несколько секунд обязательно появится из тумана.

Спец эффекты в массы

Алексей Шаповальянс
aka Gomolog

Со времен создания первого графического движка для компьютерных игр прошло черт знает сколько времени, но средства, призванные сводить с ума наши зрительные анализаторы, подавая под пряным соусом FX визуальный ряд очередного шутера, стратегии, аркады, развивались все это время исключительно экстенсивным путем. Ожидаемого погружения в виртуальность не произошло. Но все же визуальные эффекты современных игр — совсем не те, что были на заре игровой технологии. Феерию крови Quake III вряд ли кто-то сравнит со спрайтовым балаганом Doom или пиксельным мордобоем «Волчьего логова». Да и полностью трехмерные движки современных RTS на-гора выдают визуальный ряд, даже отдаленно не напоминающий простенький антураж Dune 2. На сладкую конфетку FX обычно клюют покупатели, удачно подсеченные рекламными менеджерами, сумевшими вовремя нанизать на крючок червячка в виде супернавороченных выстрелов, сияющей брони и светильников на стенах, излучающих волею создателей не простое, а цветное освещение.





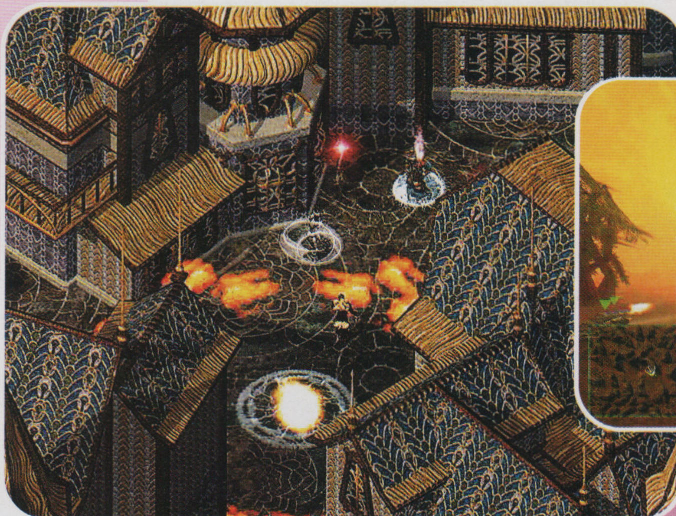
Что интересно, большинство FX в современных играх выгодно отличаются от визуального ряда реальной жизни. Они умеют пощекотать значительно большее число центров удовольствия, заставить зрительный анализатор породить целое цунами нервных импульсов в другие зоны коры, ответственные за получение наслаждения. Сегодня мы поговорим как раз об эффектах, о том, как разработчики «умасливают» наши взоры, заставляя расслабиться жевательную мускулатуру — рот открывается, челюсть отвисает. Итак, мы начинаем.

Магия выстрела

Никто не скрывает, что оружие в любой игре большинство из нас оценивают не только по тому, как выглядит сам «ствол», как играет хром на изгибах «рожка», но и по тому, как это самое оружие стреляет. Более того, именно выстрелы являются зачастую первостепенными. Только представьте себе, что весьма агрессивно выглядящие орудия убиения, скажем, в Unreal Tournament стреляли бы, как игрушечные автоматы времен вашей молодости. Эдакое «бах-бах-тарарах», и резиновый шарик вылетает из дула без всякого рева пламени, летящих на пол гильз и прочих подобающих эффектов. Давайте еще раз взглянем на игры, выходившие за последнее время, и посмотрим, кто же из них больше других отличился в плане «качества» стрельбы. Предлагаем классифицировать игры по жанрам. Ведь не логично было бы мешать в одну кучу аркады, шутеры и, скажем, стратегии... Вот и не будем этого делать.

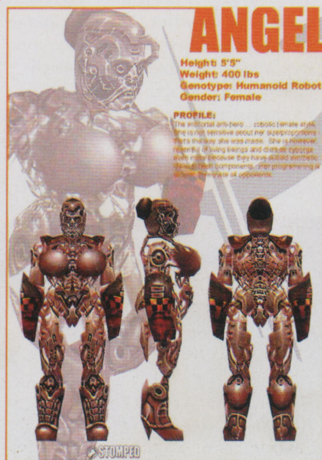
Среди жанра 3D-action за последнее время было довольно от-

личных игр, обладающих замечательными движками, на базе которых разработчикам удалось реализовать небывалой красоты выстрелы, но первое место мы, практически не задумываясь, отдали игре **Serious Sam**, которая вот-вот должна появиться на прилавках. Демоверсия наглядно показала игровой общественности, как должны стрелять/строчить/шмалять ракетами самые различные «пушки». Дымный след от ракеты, пущенной из рокетлаунчера, — наглядное пособие для всех игроделов. Если кто-то посмеет теперь реализовать этот самый выстрел как-то иначе, на него, как минимум, будут косо смотреть... Кольты, из дула которых рвется при выстрелах пламя, а гильзы из барабанов летят в разные стороны, — еще один нравоучительный пример. Что уж говорить о двустволке, лучше которой вообще в жанре FPS никто не создавал. Можно спорить о качестве геймплея, о мощности и качестве движка применительно к созданию сложной архитектуры... Собственно, игра вообще вряд ли станет суперхитом, хотя бы потому, то deathmatch в Serious Sam откровенно подкачал. Но FX — лучшие из лучших уже сейчас, до релиза. А ведь в полной версии нам обещают «существенно доведенный до ума движок».





Защита, файерболы и «огненная стена» в одном флаконе. BG2 может выглядеть предельно красиво... если захочет. Игру надо к этому активно подталкивать, не то что Diablo 2.





Второе место в номинации «Лучший выстрел жанра FPS» надежно захватил упомянутый уже **Unreal Tournament**. Уж сколько твердили, что движок Quake III своим выходом поставил крест на UT-engine, но, похоже, это не совсем так. Если сравнивать нынешний движок «Ку», и так работающий на пределе своих возможностей, с движком Unreal, который в первом «Нереальном» был задействован процентов на десять, в UT разработчики лишь чуть подправили детали, акцентируя все внимание на геймплее.



На что действительно способен движок «Анрыла», мы могли недавно наблюдать в «Руне». Это действительно сила, но даже Rune — еще не предел возможностей, достаточно взглянуть на имеющиеся в Сети скрины, демонстрирующие картинки практически фотографического качества. Надо ли объяснять, откуда они сняты... Отсюда и второе место. Миниган из Unreal до сих пор заставляет непосвященных приоткрыть ротовые отверстия, тогда как Quake-пулемет вызывает лишь легкое изумление.

Quake III занимает заслуженное третье место. Во многом благодаря рейлагану. Нежно-голубой прозрачный луч этого оружия способен пронзить насквозь тела неограниченного числа соперников. Единственное препятствие — сложновато выстроить этих самых соперников в шеренгу. Ну и, разумеется, не могли мы не упомянуть о замечательно реализованном эффекте «болгарочки». Пилочка-единичка при удачном соприкосновении с противником режет последнего в картошку фри. Переливчатые разводы, словно сгустки пламени, пробегающие по диску этого оружия, — вне всяких конкуренций.

Поскольку никаких конкурентов в жанре у вышеописанной троицы попросту нет, мы решили обратить свой взгляд на аркады.

С выстрелами в аркадном жанре ситуация обстоит довольно интересно. Шквальный огонь, море пламени и разлетающихся гильз встречаются не часто. А вот, просим прощения, пуляние разного рода шариками (часто разноцветными), шурупчиками и прочим мусором — в порядке вещей. Тем не менее на первое место в нашем рейтинге выбралась игра, в которой видеоряд выстрелов представлен потоком ревущей плазмы и феерией лазерных лучей. Причем мы решили ограничиться описанием лишь одной игры — остальные слишком стары, чтобы претендовать на звание лучших из лучших.

Создается впечатление, что игра **SOLARIS 1.0.4**. опоздала с выходом лет эдак на семь-восемь. Ведь именно в начале девяностых на персоналках царили плоские аркадные стрелялки. Маленький космический кораблик, летящий из левого угла монитора в правый (иногда и снизу вверх), стал настоящим культом. Но пришла эра 3D, и все разработчики компьютерных игр ринулись осваивать новые просторы, начисто позабыв о столь любимом народом жанре. И вот выходит «Солярис». Реализация старой как мир идеи с использованием современных технологий дала новое дыхание, казалось, уже забытому жанру. Мало кто смог устоять перед соблазном пройти, что называется, «насквозь» тридцать игровых уровней, полных врагов. Фантастические по своей красоте выстрелы (и это без какой бы то ни было поддержки 3D-ускорителей), завораживающие вспохи задействованной брони. «Солярис» превосходен. Определенно лучшая игра в поджанре.

Феерия файербола

Не забыли мы в нашем бестолковом рейтинге и о магических эффектах. Давайте только сразу выделим два основных направления дальнейшего разговора. Было бы несколько нелогично сравнивать между собой игры с плоским

3Dh-движком (большинство ролевых игр) и полномасштабные 3D-игры. Поэтому мы и не станем этого делать. А проведем «номинирование» сразу по двум категориям.

Среди обладателей плоского движка на первое место по качеству (да и по количеству) FX выбралась **Diablo 2**. Действительно, мало какая игра может соперничать с ней. Разработчики из Blizzard дело свое знают, и, хотя по сути Diablo со времен первой части ничуть не изменилась (движок вообще морально устаревший), но по качеству визуального ряда спецэффектов дает сто очков вперед любой другой RPG. Ледяные стены, пылающие огненные преграды, водяные смерчи... их есть у «Дьяблы» в неограниченных количествах.

Revenant. А вовсе не Baldur's Gate, как кто-то мог подумать. Некоторые скажут, что игра — почти 3D. А мы и не спорим, движок действительно объемный, вот только, кроме полигонных персонажей, на это ничто не указывает. Классическая изометрия и... совершенно потрясающие спецэффекты. Кроме Diablo, соперничать с подобным FX не способна ни одна игра. Огромное количество заклинаний, каждое из которых обладает уникальным визуальным рядом да еще и изменяется в зависимости от класса спелла. Чего стоит одно только ледяное торнадо, которым Локи (главный герой игры) с залихватской удалью закручивает магов-ворогов, пытающихся сксстовать файерболы.

Третье место поделили ролевки, базирующиеся на одном и том же движке, — **Baldur's Gate 2** и **Icewind Dale**. Игры настолько похожи внешне, что человек несведущий при взгляде на скрины легко может их перепутать. То же самое можно сказать и о графическом изображении эффектов магии.



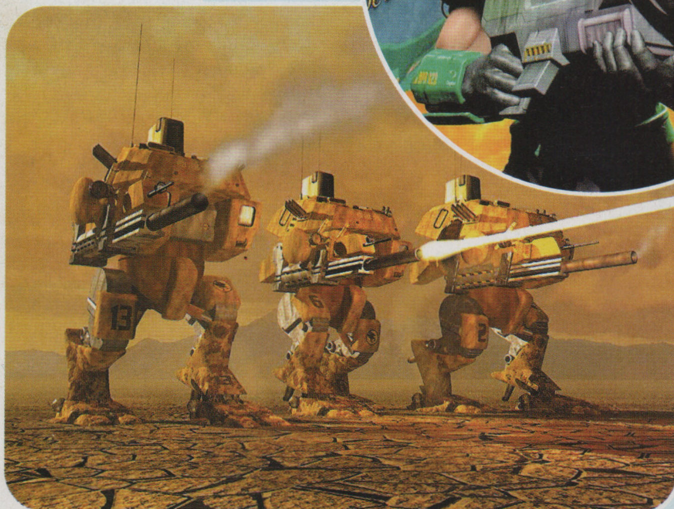
Red Alert 2. Сколь ни попсово выглядит игра, несмотря на устаревший движок, взрывы выглядят отменно. А уж то, что творится в movie, не поддается никакому описанию.

Все прорисовано очень качественно — можно сказать, с любовью. Особенно хороши молнии и файерболы. А вот огонь, стелющийся по земле, несколько подкачал.

Теперь давайте обсудим игры, базирующиеся на 3D-движках. Пожалуй, лучше всего магические эффекты реализованы в игре, основанной на столь любимом нами движке Unreal — The Wheel of Time. Скриншоты, снятые во время жарких баталий с толпами монстров, до сих пор гуляют по Internet как пример того, как должны выглядеть настоящие заклинания. Из воздетой к небу длани Элейны Седай вырывается сноп пламени, испепеляющий туман, а с небес рушится на землю поток лавы, сметая все на своем пути, даже магов.









Понятно, что графика классического экшна заведомо превосходит все то, что могут предложить нам разработчики RPG. Однако нашлась-таки одна ролевка, которая по качеству FX разве что не превосходит «Колесо времени». Разумеется, речь о **Ultima IX**. Такие магические эффекты, какие выкидывает Аватар, не способен провернуть, наверное, ни один другой герой ролевой игры. Что творится на экране, когда идет битва с очередным бехолдером или красным драконом, описать словами просто невозможно.

Третье место мы отдали еще одному ролевому проекту **Wizards&Warriors**, который по достоинству оценили все любители ролевого жанра. Игра, сочетающая в себе особенности геймплея RPG начала девяностых, когда жанр еще только становился на ноги, и стремительного экшна, свойственного жанру FPS.

Выстрел выстрелом, магия магией, но ведь мы с вами совсем забыли о такой вещи, как взрывы, а они занимают свою «экологическую» нишу среди всевозможных FX. И опять мы сталкиваемся с проблемой разделения номинантов на трехмерных и простых «плоских» представителей.

Среди 3D-игр первое место по качеству взрывов мы, не задумываясь, отдали тактико-стратегической игре **Ground Control**. Ковровая бомбардировка в исполнении корабля поддержки это просто симфония взрыва. Яростный рев напалма, пожирающего вражеские постройки, маленькие фигурки солдат, выбегающих из казарм, громоздкие оружейные склады и «фанерные» гидрометеорологические строения... И по этому хаосу, когда дым рассеется, гордо шествуют наши боевые полки. Тяжело ступает металлизированная пехота, оставляют глубокие следы в грунте самоходные артиллерий-



Феерия взрывов и атомных разрывов в Ground Control — это шедевр. Пример для подражания всем разработчикам реалтаймовых стратегий. Что удивительно, игре скоро исполнится год, а достойных конкурентов в плане FX у нее так и не появилось.

ские установки, поднимают в воздух струи пепла мотомобили с гранатометчиками...

Второе место мы решили оставить за старым добрым **Unreal Tournament**. Взрывы от ракет это, конечно, хорошо. Выглядят на пять с плюсом: когда взрываются вокруг врага дружным хороводом сразу пятьшесть боеголовок, вообще забываешь об игре и сидишь любуешься, но... На пьедестал игра взошла вовсе не поэтому. А лишь благодаря наличию в UT такой замечательной штуки, как Redeemer. Миниатюрный атомный взрыв где-нибудь на Deck-16 — это что-то. Разрушающая волна накатывает столь стремительно, что стоит лишь на секунду промедлить, и вот уже счет фрагов пошел в минуса... как расплата за отвисшую челюсть.



Третье место у все прочих номинантов в тяжелой схватке отвоевал **Giants: Citizen Kabuto**. Пожалуй, самая красивая игра ушедшего тысячелетия. Да, для того чтобы насладиться визуальным рядом «Великанов», нужно раскошелиться на весьма мощную машину. Да, на компьютерах, чья конфигурация не перевалила за P-III 600 с 128 Мбайт оперативки с мощным 3D-ускорителем, Giant выглядит настолько блекло, что не вызывает ровным счетом никаких эмоций... Но стоит усадить игру на достойную движка систему... и вы не сможете оторвать взгляд от экрана. Особенно, когда огнеметы врага начнут свою траурную песнь, а земля покроется «грибами» взрывов.

Теперь несколько слов о 2D-проектах. Лучшую реализацию взрыва нам довелось лицезреть в **Red Alert 2**. Сколь не попсово выглядит игра, несмотря на устаревший движок, взрывы выглядят отменно. Когда пара десятков военных крейсеров поливают ракетами статую Свободы, вряд ли кто-то сможет удержаться от удивленного возгласа.

Второе место мы отдали **«Противостоянию 3»**. Самым выгодным образом смотрятся взрывы, попадающие куда-нибудь в огород. Кажется, еще никто из разработчиков RTS не додумывался до этого — подмешивать в пламя взрыва комья земли. Казалось бы, такой простой шаг, но как выглядит результат... А уж когда снаряд ударяет в воду! Взметнувшийся в небо фонтан брызг никого не оставит равнодушным.

Kingdom under Fire не задалась как игра. Будучи оплеванной по всем статьям в большинстве игровых изданий, обладательница старого движка при этом сумела очаровать некоторых стратегов именно благодаря наличию грамотно реализованных взрывов. Файербол, врезающийся в сторожевую башню, вспыхивает ярким пламенем, словно роза расцветает на кузнице, перекидывается на казармы... На «Королевство под огнем» стоит взглянуть один раз хотя бы ради того, что понять, что можно сделать силами простого двухмерного движка.

Все FX, относящиеся к уничтожению, мы обсудили. И теперь настало время коснуться, так сказать, «защитной» их части. Если выражаться проще, то сейчас мы поговорим об эффектах брони и иже с ней. Ведь далеко не всегда в играх попадание по противнику проходит «визуально» бесследно.

Первое место мы по традиции отдали **Diablo 2**. Несмотря на то, что движок полностью двухмерный, игра умудряется местами выдавать такие ракурсы, что любо-дорого. Когда два-три десятка файерболов врезаются в «защищенного» мага разом, экран в буквальном смысле вспыхивает.

Второе место заняли все наследники **Baldur's Gate**. Особенно удалась «защита» во второй части. Переливы на теле любого обладателя магического «жилета» заметны издалека. Особенно здорово выглядит картинка, когда «броня» заканчивается и начинает судорожно мигать, переливаясь всеми цветами радуги.

Третье место оккупировал **SOLARIS 1.0.4**. Маленький кораблик, окруженный со всех сторон броней, прорывающийся сквозь сонмы врагов. Когда в защитную «скорлупу» врезаются разом десяток ракет и лучей плазмы, разглядеть сам корабль уже просто невозможно — только всполохи взрывов да мерцание «защиты».

Вот и все, что мы имели сказать вам. Осваивайте новые игры, наслаждайтесь новыми спецэффектами. Смена лидеров по качеству FX в последнее время происходит спринтерскими темпами, так что ждать новых претендентов на пьедестал лучших из лучших долго не придется. Ну а как только таковых наберется достаточное количество, ждите нового бестолкового рейтинга. MG







MISSION ~~IM~~POSSIBLE

Добрый день, уважаемые геймеры. Вокруг нашей замечательной рубрики Mission Possible постоянно наблюдается какая-то нездоровая шумиха. Некоторые элементы считают ее вообще нецелесообразной, аргументируя это тем, что пользоваться проходиловом неспортивно. Но разве это аргумент — неспортивно? Знаете ли вы, вообще, когда зародилась эта рубрика? Например, Лев Николаевич Толстой пользовался ею еще при своей жизни! Вот что сообщает об этом увлечении Толстого некто А. Саакянц:

«... Толстому нужны были мельчайшие достоверные подробности: например, точная длина пути от Уральска до Саратова, нужно ли переезжать при этом речку Урал; о пределах местности, где происходило польское восстание 1831 г., захватило ли оно Городненскую губернию и т. п.» А сам Толстой частенько говаривал: «Надо прочесть много книг, чтобы написать пять строк, разбросанных по всему рассказу». Этим он и занимался. Напишет, бывало, рассказ — и ну разбрасывать по нему пять строк, вычитанных в разных книгах... Вот, к примеру, в его повести «Хаджи-Мурат», в третьей главе, мы натыкаемся на цитату «Василий! Подайте...», которая явно ведет свое происхождение из другой книги... Но это уже и другая история.

Так вот, о целесообразности Mission Possible. Лев Николаевич жил в суровые времена. Об этом говорит хотя бы тот факт, что его первая повесть, «Детство», была опубликована в год смерти Гоголя! Так вот, в этой неразберихе он решает уйти в Ясную Поляну. И что самое интересное, престарелый писатель дошел-таки до своей заветной полянки. Разумеется, добраться туда ему удалось только благодаря использованию проходилова. Мы, конечно, не знаем этого доподлинно, однако как же еще он мог туда добраться? А вы говорите — не спортивно...

Панков Николай

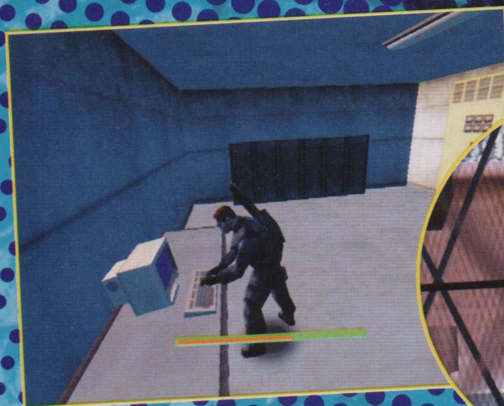
В этом выпуске:

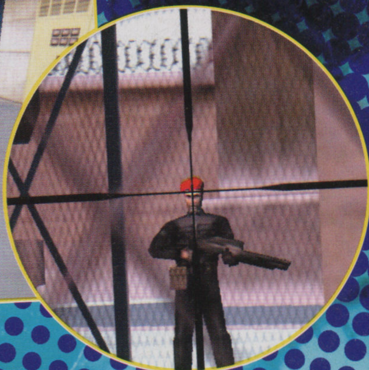
Clive Barker's Undying





Project IGI: I'm Going In





Легенды о рыцарстве (на CD)



Сергей Аверин aka Index

ОДА СВИНЦУ И КЕВЛАРУ

PROJECT IGI

Я вхожу: кто не спрятался — я не виноват

Чем обычно сопровождается звонок в вашу квартиру? Логичным вопросом: «Кто там?» Так вот, все в скором времени изменится. Поскольку теперь, услышав звонок, вы сначала вожметесь в стену и станете ощупывать бока в поисках верного девятимиллиметрового друга. Потому что рискуете нарваться на ненавязчивое «I'm Going In»... Потому что вас теперь будут звать не Ваня Пупкин и даже не Нюра Чумичкина. Вы — агент спецназа Дэвид Джонс. И бороться на сей раз придется с картелем русской мафии во главе с семейством Прибоев.



Если вкратце, то вся история крутится вокруг похищенной ядерной боеголовки, которая попала не в те руки. И гонять за этой боеголовкой довольно долго, преодолевая суперзащищенные, гипероснащенные и, что самое главное — просто МЕГА-клонированные уровни. Ощущение дежа-вю преследует постоянно и неотступно: где-то я уже это видел. То ли в Rainbow 6, то ли в Delta Force... Воздержусь от описания мелочей о поворотах за какой-то конкретный угол и движении строго на зюйд-зюйд-вест. Карта исчерпывающе показывает не только то, что нужно сделать, но главное — где это «что» нужно сделать, выдавая своеобразные чекпойнты. Причем настолько услужливо, что отследить нахождение того или иного пункта выполнения миссии можно с точностью до места в доме. Учитывая то, что на карте показываются все оппоненты, их маршруты и камеры наблюдения, обращаться к ней следует довольно часто в стадии тактического



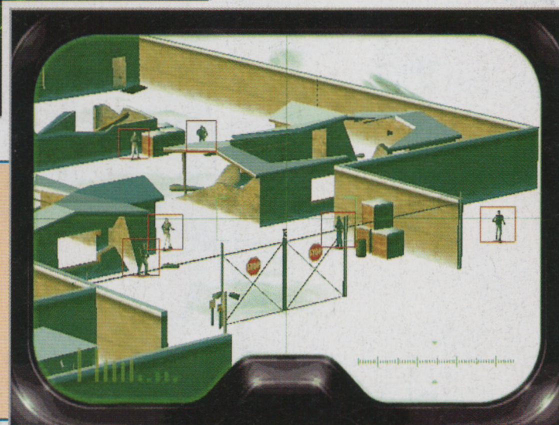
Паспорт

Project IGI: I'm Going In

Жанр:	3D-шутер
Разработчик:	Innerloop Studios
Издатель:	EIDOS Interactive

URL www.project-i-g-i.com





Бинокль услужливо показывает кого надо убрать в первую очередь. А ребятки даже не подозревают, что для них с минуты на минуту начнется Апокалипсис.

Оружие



Glock 17 (пистолет «Глок 17»)
Производитель: Glock Ges.mbH
Калибр: 9x19 мм
Магазин: 17 патронов
Максимальная дальность поражения: 90 м
Скорость вылета пули: 350 м/с
Масса: 350 гр (незаряженный)
Скорость стрельбы: 170 пуль в минуту
Как и любой другой пистолет, следует использовать для экономии патронов автоматического оружия.



Desert Eagle (пистолет «Пустынный орел»)
Производитель: IMI (Israel Military Industries)



Калибр: 0,44/0,50 мм
Магазин: 7 патронов
Максимальная дальность поражения: 25 м
Скорость вылета пули: 490 м/с
Масса: 2 кг
Скорость стрельбы: неизвестно

Сержантские советы

Постоянно координируйте свое передвижение с картой в портативном компьютере. Для легкости определите для себя, что верх это север, чтобы при движении не терять ориентацию.

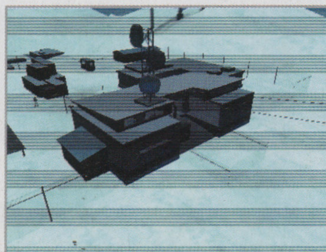
планирования миссии. Для лучшей ориентации определите для себя верх за север и постоянно координируйте направление. Советую со стадии планирования начинать любую миссию: выкинули вас непонятно где — включите карту и тщательно распланируйте куда бежать, в кого стрелять, где присесть, а где, может быть, и прилечь. А вот когда распланировали — можно приступать...

Миссия 1. Тренировочный лагерь

Задание: угоните грузовик, находящийся рядом с главными воротами.

Первичную важность имеет бинокль — с его помощью можно определить врага на расстоянии, выделя его красным квадратиком. Таким образом можно и нужно отслеживать маршруты движения патрулей. Сверившись с ним, определимся: что мы имеем? Военный лагерь с множественными патрулями, камерами наблюдения и грузовиком, который собственно и нужно захватить.

Но для начала на территорию надо попасть. И единственный путь — через здание, у которого произвелась высадка. Поднимайтесь по лестнице на крышу. Обратите внимание на водонапорную башню слева — кекс на ней снимается парой точных очередей из MP5. Еще один курсирует за бараком слева — его тоже желательно снять с крыши. Следом снимается дозорный с вышки чуть правее. Спускайтесь в здание и открывайте дверь — перед вами охранник, вооруженный калашниковым. Он устраняется серией выстрелов из глока (берегите патроны автомата). Следующая цель — в этой же комнате слева. Высуньтесь на секунду и сразу отбегайте — нехай он отстреляется. Как только остановится — вбегайте в комнату и сандальте ему заряд свинца между глаз. Подберите автоматы и выбегайте из комнаты.



Стоя в дверном проеме, попробуйте деактивировать выстрелами две камеры: одну прямо по курсу, вторую — в левом дальнем конце базы. Сделать это удобнее всего следующим образом: включаете бинокль, делаете максимальное увеличение, ловите в крестик камеру, после этого выключаете бинокль и, не двигаясь, делаете парочку одиночных автоматных выстрелов (желательно из MP5 — у него отдача поменьше) в ту сторону. При удачном раскладе камера выводится из строя.

Обегайте бараки справа и снимайте охранника в будке контрольного пункта. Учитывайте то, что сначала нужно разбить стекло, на что требуется несколько лишних выстрелов. Ни в коем случае не используйте AK47 (слишком громко) и не позволяйте ему выстрелить в ответ, иначе из бараков слева выбегут секьюрити, очень беспокойные ребята — укладывают спать за пару секунд. С этой же позиции деактивируется еще одна камера наблюдения. Прямо за контрольным пунктом повернитесь налево — есть маза размозжить пулей еще одну камеру. В бараке справа разживитесь гранатами. Обегайте контейнеры и обратите внимание на ящики в проходе слева от очередного барака. По этим ящикам можно забраться на крышу, откуда открывается доступ к очередной камере слежения и паре охранников. Спрыгивайте на землю, сверяйтесь с компьютером на предмет обнаружения оставшихся в живых (их быть не должно) и свободно бегите к машинке.



Миссия 2. База ПВО

Задание: найти на складе и забрать заряды C4; установить заряды на установки ПВО; проследовать в зону эвакуации.

Всего на карте три установки типа «земля–воздух». Две — рядом с лагерем, у которого производится высадка, третья — в некотором отдалении. План миссии состоит в том, чтобы установить по одному найденному заряду C4 (1) на каждую установку (2) и вовремя слинять к зоне эвакуации (3).
Но для начала необходимо немного расчистить или, вернее, зачистить местность. Высадка произведена в самом неудобном месте: за спиной вышка с весьма зорким кренделем, который только и ждет, чтобы вы высунулись из-за ящиков, а спереди — достаточное количество курсирующих патрулей. Имеет смысл сменить оружие на MP5 и снять всех, кто заметит вторжение, затем убрать охранников с пулеметных точек и охрану ПВО, а после этого отключить охранника на бугорке за спиной



Странно... Дырочку я ему нарисовал аккурат между глаз, расстояние ничтожно — должно было назад отбросить. А он вопреки всем законам физики на меня падает...

и пустить пару очередей в настил вышки. Заберитесь на вышку и обезвредьте остальное население лагеря. Не забудьте про вторую вышку — охранник оттуда снимается парой выстрелов из АК47.



Спускайтесь и пробегитесь по баракам. В одном вы найдете аптечку, во втором — штурмовую винтовку M16. В большом бараке, гордо именуемом складом, подберите C4, противопехотные мины, гранаты и взрывпакеты. Не забудьте пробежаться по местам падежа противников и собрать оружие (в пулеметном гнезде разработчики вас одарят автоматом «миними»).

Установки ПВО минируются на заднем борту. Продвигаясь к третьей пусковой установке, заметьте, что поля тоже охраняются. Не пропустите пулеметную точку и вышку, охраняющие второй лагерь. Зачистив территорию, установите заряд C4 на последнюю установку и отходите к вертолетной площадке. Больше стрелять не по кому.

Миссия 3. Авиабаза

Задание: найти и спасти Иосифа Прибоя, находящегося в охраняемом здании; сопроводить его в зону эвакуации.

Дополнительное задание: найти новое местоположение Иосифа, проверив записи полетов в диспетчерской башне; эвакуироваться, угнав один из реактивных истребителей.

Оглядитесь по сторонам. Купол невдалеке — радарная установка, охраняемая одним человеком. Положите его, не забыв подхватить выроненный «калаш». С края пропасти оцените диспозицию. Правее ангаров — лагерь, в котором якобы содержится Прибой. По возможности сверху снимите патруль, обходящий колючку дозором, и охранника в караулке. Не пропустите еще одного, который прячется за гаражом, и снайпера на водонапорной башне. Ваши навыки взломщика помогут вскрыть бункер, через который можно проникнуть на территорию. На выходе из бункера снимите пару патрулей и еще одного снайпера, прогуливающегося по балкону основного здания. Поднимитесь на вышку и подберите «драгунов», «глаза орла». С его помощью обезвредьте камеру слежения и зачистите базу до конца.

Спустившись на землю, обходите базу «по левой стеночке». В худшем случае вам попадется один патруль. В здании, где русичи держат Прибоя, обезвредьте пару хлопцев и проберитесь в подваль-



ное помещение (левая дверь), переоборудованное под импровизированную тюрьму.

Бежать до другого края аэродрома, к диспетчерской башне. Там



очередной взвод охранников и две камеры наблюдения. Когда будете снимать последние — отметьте для себя приоритетность (какую снимать первой). Камера отслеживает не только ваше появление, но и внезапное необъяснимое отключение камер и «недомогание» охраны. До башни можно добраться только сквозь основное здание. Сняв двух охранников в башне, поднимайтесь по лестнице на второй этаж и считывайте компьютер. После чего спокойно эвакуируйтесь, используя правый реактивный самолет.

Миссия 4. БОГ

Задание: зачистить территорию деревни и обеспечить прикрытие группы спецназа при штурме; обеспечить прикрытие для безопасного отступления группы с захваченным Прибоем.

Зачистите деревню прямо перед вами от охранников, причем делайте это очень быстро — группа захвата уже в пути. Ваша цель — водонапорная башня между деревней и базой. Спецназ приземляется и начинает двигаться с правого ближнего угла базы. В левом дальнем углу — два здания. Левое — караулка с автоматчиками. Правое — то, где якобы держат Прибоя. Наши люди делятся на две группы: одна идет на захват, вторая прикрывает. Однако надо постараться лишить вторую работы. План таков: если вы подбежали к башне до того, как вертолет приземлился, — отлично! Отфильтруйте оба

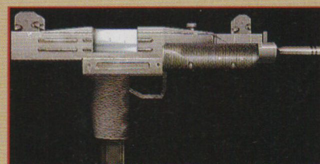


Самое главное дело перед любой миссией — вникнуть в диспозицию и дислокацию. Ну чем не Кутузов перед битвой? Хотя нет, тому, наверное, бинокль был нужен как коту пятая нога... Тогда Наполеон!

Оружие



Colt Anaconda (револьвер «Кольт Анаконда»)
Производитель: Colt
Калибр: 0, 44 мм
Магазин: 6 патронов
Максимальная дальность поражения: 25 м
Скорость вылета пули: 475 м/с
Масса: 1,67 кг
Скорость стрельбы: неизвестно

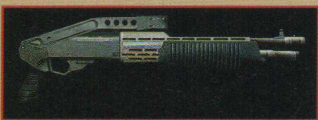


Uzi (пистолет-автомат «Узи»)
Производитель: IMI (Israel Military Industries)
Калибр: 9x19 мм
Магазин: по 25 или 32 патрона
Максимальная дальность поражения: 45 м
Скорость вылета пули: 400 м/с
Масса: 3,7 кг (незаряженный)
Скорость стрельбы: 600 пуль в минуту
Благодаря своей скорострельности чрезмерно популярен у большинства террористических группировок по всему миру. В игре попадается набор из двух «Узи», из которых можно стрелять с двух рук. Убойная сила, соответственно, возрастает в два раза.

Оружие



H&K MP5SD (автомат MP5)
Производитель: Heckler & Koch GmbH
Калибр: 9x19 мм
Магазин: по 15 или 30 патронов
Максимальная дальность поражения: 80-100 м
Скорость вылета пули: 285 м/с
Масса: 2,9 кг (незаряженный)
Скорость стрельбы: 800 пуль в минуту
Единственное автоматическое оружие, снабженное глушителем, является самым эффективным автоматическим оружием там, где нужно остаться незамеченным. В альтернативном режиме несколько приближает цель, что является своеобразным точным прицеливанием.

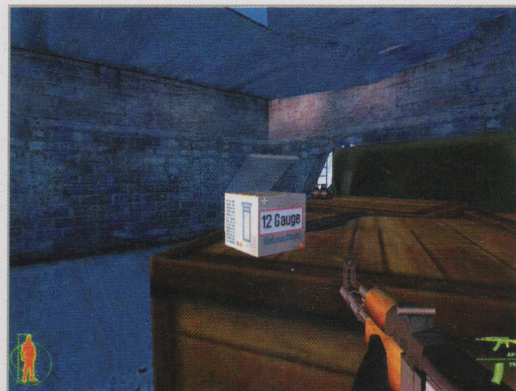


Spas 12 (дробовик «Спас 12»)
Производитель: Franchi
Калибр: 8 дюймов
Магазин: 8 зарядов+1 в стволе
Максимальная дальность поражения: 40 м
Скорость вылета пули: 430 м/с
Масса: 4 кг
Скорость стрельбы: 40 зарядов в минуту
Классический шотган



Главное — сыграть хорошую мину при плохой игре. Ну да, замочили, твари. Поймал ртом пулю-дуру. Но зато как лежу! Поза — хоть сейчас картины рисуй. И чтоб называлась «Смерть десантника».



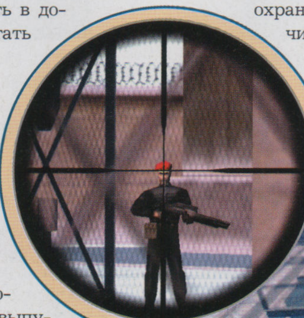


Сержантские советы

При попадании пули не в солдата, а в стенку рядом с ним тот замирает, в удивлении оглядываясь. Его губы в этот момент, наверное, шепчут: «Кто здесь?» или «Мама! Что это было?..» Ну а его временное замешательство очень удобно использовать для того, чтобы засветить заряд свинца прямиком в дряблое тельце.

коридора между тремя складами посреди базы, чтобы очистить дорогу группам. Затем перемещайте прицел на дверь правого здания — оттуда выбегут трое охранников, как только группа захвата достаточно приблизится.

Когда обе команды устремятся в правое строение, вы полностью переключайтесь на левое. Пока спецназ будет шуровать в доме, охрана будет выбегать только из двери слева. Как только группы (с Прибоем среди них) выбегут из двери, снайперы начнут появляться и в окне на втором этаже, и на балконе. Этих выносить в первую очередь — они не промахиваются, и их цель состоит в том, чтобы не выпустить Прибоя живым. Этой катавасии хватит максимум на минуту, после этого вертолет с Иосифом на борту удачно взлетит.



Миссия 5. Радарная база

Задание: найти ключ-карту от купола радара; внести вирус в компьютер радара; зачистить зону эвакуации.

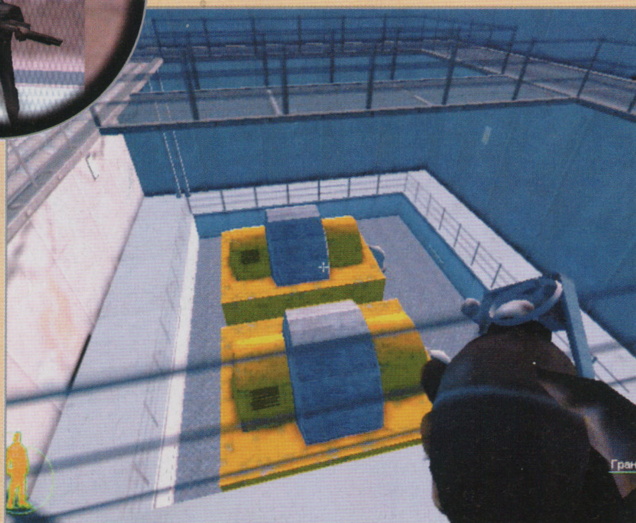
Надо крэкнуть радар, через который Джек переговаривается со всем миром. Чтобы попасть в радарный купол, вам потребуется ключ-карта, находящаяся на территории базы. Итак, заходите в первое же здание слева от главных ворот и покатайтесь по этажам. Внизу не примените положить пару охранников и заглянуть в конференц-зал (там оцените произведение искусства американских кустарей по имени «Пустынный орел») и в медпункт (за аптечкой). Дальнейшее передвижение по базе могло бы пройти под кодовым названием «Штурм», потому что враги явно не готовы к появлению командос в вашем лице. Отключите камеры слежения в караулке, на развилке бегите через ворота прямо, уничтожая всех и вся. «Орел» вполне справляется со своим предназначением тяжелого ручного оружия. Не забывайте делать предупредительные выстрелы по тем врагам, которые в данный момент недоступны. И самое главное — в последнем здании подхватите ключ-карту со стола с компьютерами.

Возвращайтесь к развилке — вторые ворота приведут вас прямиком к радарному куполу под охраной двух автоматчиков. Заходите внутрь, добегайте до компьютеров и подгружайте вирус. Осталось очистить вертолетную площадку и ждать эвакуатор. Там двое обходят дозором бараки, а трое находятся в здании (один на земле в дверях, второй — на балконе, третий — на крыше). Нейтрализация этих парней и завершает миссию.

Миссия 6. Захват Прибоя

Задание: добыть взрывчатку на складе; остановить генератор, чтобы отключить электрический забор; установить заряды на цистерны с горючим, чтобы Прибой начал спасаться бегством со своего склада; обыскать ВСЕ ящики с документами в поисках доказательства преступления.

Первое — склад с С4. На территорию базы можно попасть через домик слева. Единственный совет — обойдите его стороной, не мотайтесь под окнами. В домике кнопка тревоги, которая будет незамедлительно нажата при малейшем подозрении на вторжение. Не забывайте уничтожать камеры наблюдения. В том же здании на шкафчике лежит гранатомет! Он очень пригодится: на выходе вы



чуть ли не нос к носу столкнетесь с БТР'ом. Сносите башню сначала парню, который стоит к вам спиной, потом башню БТР'а и бегите к тому самому вожделенному складу с С4. Столкнетесь с чертовски хорошей охраной: я насчитал двух парней с «миними, одного с «драгуновым», одного с «джек-хаммером» и еще двоих со «спасами». Зато какой боезапас на руках! И про С4 не забудьте.

Электрический забор отключается в генераторной прямо напротив склада. Выбегая за ограду склада, обратите внимание налево — там бараки, из которых периодически появляются резвые твари со «спасами» наперевес. Сколько их мочил — все равно появляются. Прямо респаун какой-то. Ну да ладно. Если успеть отбежать на достаточное расстояние, то они больше и не появятся. В генераторной надо спуститься по лесенке и нажать на компьютерную кнопку.

Пора к тому месту, где Прибой дела делает. Легче всего туда попасть держась провода, выходящего из генераторной. В любом смысле этого слова. Поднимайтесь на вышку и воспользуйтесь проводами как средством для передвижения. Только не забудьте снять метким выстрелом парнишку, который будет вас поджидать на высоковольтной мачте. На территории с топливными баками главное — снять дозорного с вышки. Каждый резервуар под охраной. Снимать этих охранников, пока звучит сирена (а она все равно сработает), не стоит — на их место тут же пришлют замену. Кнопка, отключающая сигналку, — на доме, следующем за оградой. Перемахивайте через сеточку, не обращая внимания на ребят у бачков, огибайте дом, выключайте сирену. А после этого снимаете их меткими выстрелами из чего-нибудь бесшумного, устанавливаете заряды и сматываетесь, пока взрывной волной не зацепило.

Остается только обыскать тот склад, где Прибой делал свои дела, и найти документацию. Один ма-а-аленький хинт. Если документов не будет в какой-то комнате (ну обыщете вы все три ящика раз пятнадцать), попробуйте походить по зданию и поискать другие ящики.

Миссия 7. Пересечение границы

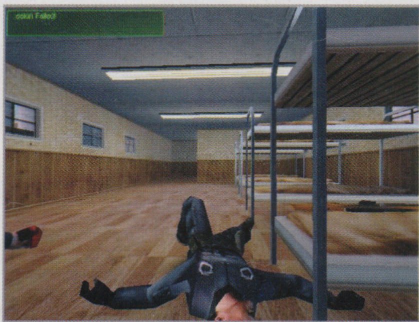
Задание: пересечь границу; не допустить звучания сигнала тревоги во время посадки в машину.

Прямо перед вами — снайпер, устроивший перекур. Его можно ножичком полоснуть и винтовочку отобрать. Главное — очень быстро! Не менее быстро перемахивайте через ограду и приседайте, поскольку по вашим пятам идет танк. Прошел мимо — идите за ним, но на почтительном расстоянии. Тут мир полон снайперов (хинт — излюбленное место для пряток — окошко на втором этаже самого большого и целого особняка). Либо ты, либо тебя. Постоянно прячьтесь, перемещаясь, и перемещайтесь, прячась. Пара-тройка удачных выстрелов, и вот почти весь арсенал у вас за пазухой. По дороге постоянно курсируют танки — и от них надо прятаться. К сожалению, другим способом борьбы с ними вы пока не располагаете. На границе домик слева содержит мое любимое противоядие от этих тараканов на гусеницах — гранатомет. Главное — к этому строению подобраться, не все так просто. Справа от прохода в сетке — танк, который начинает палить в вас, как сумасшедший, как только включается сигнал тревоги. Этот сигнал, в свою очередь, включают бодрые и зоркие ребята, греющиеся в этом домике. Имеет смысл зайти слева, перелезть через ограду и снять пикет так, чтобы никто и пикнуть не успел. Тогда все сработает (кроме сирены), танк вас свободно пропустит, и гранатомет будет у вас в руках.

Бегите дальше — упретесь в страсть как защищенный лагерь. Стратегия поведения такая же, как и раньше — сначала камеры, за ними, — охранники. Можете попробовать залезть в пулеметное гнездо и побаловаться



Игруля испещрена программными багами. В данном случае имеем дело с не до конца прорисованным спрайтом. Воспользуемся! Этот кекс сейчас наглотается свинца и даже не поймет откуда!





Оружие



AK-47 (автомат Калашникова)
Производитель: российские оружейники
Калибр: 7,62х39 мм
Магазин: 30 патронов
Максимальная дальность поражения: 300 м (наповал)
Скорость вылета пули: 600 м/с
Масса: 4,3 кг (незаряженный)
Скорость стрельбы: 600 пуль в минуту



Самое эффективное оружие массового уничтожения из автоматического. Высокая скорострельность вкупе с лошадиной убойной силой. И не менее лошадиной убойной отдачей. Это, пожалуй, единственный недостаток.



M16A2 (штурмовая винтовка M16)
Производитель: Colt
Калибр: 5.56х45 мм NATO
Магазин: 30 патронов
Максимальная дальность поражения: 550 м
Скорость вылета пули: 991 м/с
Масса: 3,5 кг (незаряженный)
Скорость стрельбы: 600/940 пуль в минуту
Усовершенствованная версия винтовки M1, альтернатива автомату Калашникова, учитывая уменьшенную отдачу. Подствольный гранатомет M-203 дополняет арсенал в разборках с обнаглевшей пехотой.

Оружие



Pancor «Jackhammer» («джекхаммер», автоматический шотган Панкора)
Производитель: Franchi
Калибр: 20x64 мм
Магазин: 10 зарядов (коробка с патронами)
Максимальная дальность поражения: 70 м
Скорость вылета пули: неизвестно
Масса: 3,6 кг
Скорость стрельбы: 230 зарядов в минуту
Чудо враждебной техники — полностью автоматический шотган с убойной силой, способной завалить слона. При точном попадании всего заряда не устоит ни один кевлар.





Dragunov SVD (снайперская винтовка «драгунов»)
Производитель: российские оружейники
Калибр: 7.62x54 мм
Магазин: 10 патронов
Максимальная дальность поражения: 800 м
Скорость вылета пули: 828 м/с
Масса: 4,31 кг (незаряженная)
Скорость стрельбы: (полуавтомат) 30 пуль в минуту
Сконструирована на базе АК47. Поставляется с оптическим прицелом PSO-1, обладающим возможностями инфракрасного прицеливания.



с браунингом. Вещь! Главное, чтобы никто аларм не включил — кнопку выключения я так и не нашел. Найдете, честь вам и хвала!

Миссия 8. Возврат снаряжения

Задание: выйти с пехотной базы; проникнуть на танковую ремонтную базу и добраться до склада боеприпасов; добыть навигационный компьютер и маяк наведения; установить маяк наведения на установку ПВО и запустить его; проникнуть на пост прослушивания и радар; проследовать в точку эвакуации.

Здесь без жертв не обойдется: три камеры, нацеленные друг на друга и простреливающие всю территорию базы. Единственный выход — мелким сапом добежать до здания за забором и сетчатыми воротами. Там — спасение. Формула выживания: «Стрейфьтесь отстреливаясь». В здании несколько автоматчиков, но они — мелкие брызги того, что уже бежит к вам. Бегом в лифт и на нижний уровень. Да, если два раза нажать кнопочку в лифте, а в шахте больше двух уровней, то она опустит лифт на третий доступный. Внизу — единственная кнопка, отключающая сигнал тревоги. Верхний этаж тоже пригодится — там надо активировать выключатель, отвечающий за открытие ворот базы. Вам туда.

Без карты ориентироваться очень трудно, но и заблудиться на этом уровне тоже не просто. Идите куда глаза глядят, а точнее, куда уши слышат. Обходите ремонтную базу слева, периодически отстреливая всех и каждого, подвернувшихся под прицел. Зайдя на территорию, стоит направиться прямиком на склад боеприпасов, он же — подземный бункер. Обходите его слева — там дверь. Милости просим, а заодно подготовьте гранату, если таковые остались. Впервые встречаю камеру наблюдения внутри да еще с охранником под нею. Уложите обоих гранатой из-за угла и спускайтесь дальше. На нижнем уровне верните себе так необходимый компьютер, захватите маяк наведения и парочку гранатометов. Один фугас истратьте на самого суетливого бронированного противника, второй оставьте. Выбегайте с базы и обегайте вокруг нее. За горкой та самая установка класса «земля–воздух», которую нужно уничтожить. Охраняется одним только танком, который и выносится сбереженным зарядом. Устанавливайте маяк, активируйте его и отходите подальше. Спустя секунду набегут автоматчики, наверное, на мою диверсию.

Следующий пункт нашей программы — радарный купол. Там охраны вообще практически нет, кроме двух автоматчиков. Для начала расстреляйте пол-обоймы по радио в бараке. Радар же отключается одной кнопочкой, находящейся внутри купола. Вроде все, пора эвакуироваться. Место посадки вертолета обозначено красными сигнальными огнями.

Сержантские советы

AI в проекте оставляет желать лучшего. Полная несовместимость. С одной стороны, охранник, защищающий объект в стационарной точке, кричит «Эй, ты!» и начинает стрелять практически одновременно. Но в то же время у патрулей полное равнодушие к трупам (типа «Ну лежит и лежит. Может, устал...»). Да и у бегущих реакция чертовски замедленная.



Герои «Матрицы» просто отдыхают в сравнении с моим мастерством хакера. Сейчас я отключу систему безопасности мегазасекреченной русской военной базы. Как два байта переслать.

Миссия 9. Ракетная база

Задание: войти на базу и отключить систему безопасности; проникнуть на хорошо охраняемую территорию полустанка и сесть на поезд; обезвредить всех противников на поезде.

Здесь ваше кредо — тишина и аккуратность. Включение сирены на 25 секунд означает провал миссии. Попасть на территорию базы можно только через мост справа от того места, где произведена вы-

садка. Его охраняют две вышки по обеим сторонам. Караульные снимаются M16. За мостом — контрольный пост с часовым (если поднимут тревогу, бежать в первую очередь нужно к нему; ведь сигнализацию можно временно отключить и через пять секунд после ее активации). Снимайте патрули с платформы, не забудьте про снайпера на верхотуре. Кстати, у него бы неплохо разжиться «драгуновым». Бегите через весь полустанок к мосту на противоположном конце станции. Там за грузовиком снимите еще одного автоматчика. Пересекайте пути и заходите в дом, предварительно сняв охранника, маячащего в окне.
В доме — кнопка тревоги и компьютер, отключающий камеры.
И непонятно откуда берущиеся солдаты. Оперативно отключайте слежку, становитесь рядом с кнопкой и отстреляйте всех охранников для уверенности в том, что тревогу не поднимут прямо у вас за спиной. Выбегайте из дома — поезд уже подходит.









Направляйтесь к смотровой башне в противоположном конце станции. Правые ворота можно попытаться открыть — они вас пропустят к перрону, на который и пришел поезд Прибоя. Перебив секьюрити, забирайтесь на перрон и взламывайте одну из дверей в вагон. Охрана будет продолжать прибывать из бараков, но тут есть маленький хинт — двигайтесь по вагонам вприсядку, и вас с перрона никто не заметит. Вагоны охраняются спецназовцами. Открыв дверь, сразу отходите в сторону и дайте им отстреляться, а затем укладывайте меткими очередями из «калаша». Таким образом вы доберетесь до самого Прибоя, и «на Тихорецкую состав отправится».

Миссия 10. Защита Прибоя

Задание: добыть мины на складе; проследовать к самому высокому зданию в заброшенной деревне и ждать эвакуации.

По пути к воротам, не останавливаясь, снимите бегущего вам наперерез охранника. Забежав на территорию склада, обезвредьте кекса у правого склада (кстати, на этом складе те самые мины, которые нужно подобрать по заданию), за ним следом — парочку автоматчиков слева у контейнеров. Пробегитесь вдоль «перрона» с очередной сладкой парочкой, вооруженной «калашами». И напоследок снимите кренделя, тусующегося в гараже. Вообще посуетитесь вокруг, пособирайте оружие. В итоге не должно остаться никого, кроме вас с Прибоем. Он замер между контейнерами. Подойдите к нему и послушайте, что тот скажет.

По плану миссии нужно взять мины, открыть ворота на дороге, ведущей в деревню, и сопроводить туда Прибоя. Немного забегая вперед, скажу, что, когда вы возьмете мины, в деревне появится отрядец из пяти автоматчиков, а как только откроете ворота, туда же будут направлены еще два отряда в грузовиках по 5 челов в каждом. Если все делать по запланированной программе, очень велика вероятность того, что либо вас, либо Прибоя догонит шальная пуля. Поэтому есть маленький хинт: поговорите с Джеком, чтобы получить доступ в барак с минами и откройте ворота. Прибой побежит в деревню. Отследите его перемещение по карте. Как только он приблизится к тому самому зданию, из которого будет совершаться эвакуация, берите мины и бегите в деревню. Заметив вас, Прибой укроется в том самом



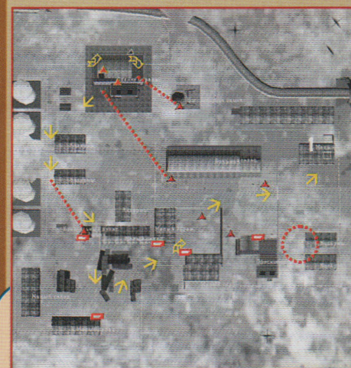
Оружие



FN Minimi (Belgium) (автомат «миними»)
Производитель: The Belgian Fabrique Nationale
Калибр: 5,56 мм NATO
Магазин: 30 патронов, пулеметная лента на 100/200 патронов
Максимальная дальность поражения: 400 м
Скорость вылета пули: 940 м/с
Масса: 6,5 кг
Скорость стрельбы: 1000 пуль в минуту
Если нужно кого-то нашпиговать свинцом, то лучшего способа для этого не найти. Несущественная отдача делает его очень действенным для поражения целей на дальних расстояниях.

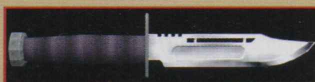


Stun grenade XM84 (взрывпакет XM84)
Не наносит никаких повреждений. Эффект — ослепление, вследствие чего временная дезориентация и нейтрализация противника. Практически бесшумен, не привлекает внимания. Идеален для использования в комплекте с ножом, когда больше ничего не осталось.

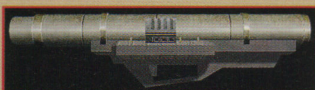


Если вы думаете, товарищи, что компьютер будет вам все также красиво вырисовывать, то крупно ошибаетесь! Это я вам набросал от руки. А дальше вы уж сами!

Оружие



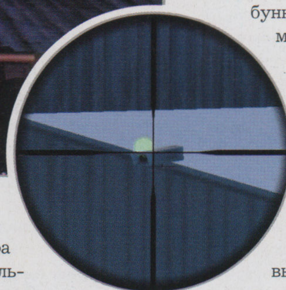
Нож
Оружие ближнего боя. Учитывая хорошую реакцию противников, следует использовать только при условии, что вы остаетесь незамеченным до последнего момента. Достаточно эффективен — враг погибает от пары метких движений.



LAW 80 (гранатомет)
Производитель: Talley Industries
Калибр: 66 мм
Магазин: 1 граната
Максимальная дальность поражения: 1000 м
Минимальная дальность прицеливания: 10 м
Стопроцентное попадание в неподвижный объект: до 200 м
Стопроцентное попадание в подвижный объект: до 165 м (повреждения, наносимые цели, находящейся за пределами этих границ, сокращаются вдвое)
Скорость вылета гранаты: 144,8 м/с
Масса: гранатомет — 2,5 кг, Граната — 1,8 кг
Гранатомет — он и в Африке гранатомет. Используйте экономно. Если есть LAW80, значит, рядом есть танк под него. В остальных случаях, при необходимости поражения пехотных подразделений, используйте М16 и гранаты.







здании, из которого будет производиться эвакуация. А вы автоматически оказываетесь в окружении — спереди и сзади подъезжают грузовики с подкреплением. Идеально укрыться за зданием и выносить всех меткими выстрелами из гранатомета М16. Соберите АК47 с убиенных и бегите в «эвакуационную» постройку. Здесь вам пригодятся мины, подобранные на складе. Устанавливайте их на каждом шагу — за вами след в след идет целый взвод автоматчиков. Главное — следите, чтобы взрывной волной не задело Прибоя. Положив этих ребят, найдите на третьем этаже гранатомет — к нему приложится танк, егозящий по улице. Снос башни последнему также является частью миссии. Проследите, чтобы ни одна мина не осталась невостребованной по пути на крышу, чтобы Прибою случайно не оторвало голову с вашей же подачи.

Миссия 11. Гнездо орла 1

Задание: найти и взять снайперскую винтовку; подать питание на фуникулер, включив генератор; включить управление фуникулером.

Снайперская винтовка находится на крыше единственного более или менее целого здания. Снимите кренделя с водонапорной башни и оба патруля, обходящих дозором лагерь. Бегите к башне, поднимайтесь на нее и забирайте АК47. Отсюда можно уничтожить большую часть защищающего персонала. Спускайтесь вниз и бегите через главные ворота на территорию лагеря. На первом же полуразрушенном доме слева — кнопка выключения сирены (это так, на всякий случай). Постарайтесь снять всех маячащих в окнах дома солдат. На первом этаже дома, за ящиками, не пропустите автоматчика. Подбирайте гранаты и закидывайте ими второй этаж (не забывая отходить подальше от предположительного эпицентра взрыва). Хинт: пользуйтесь программными багами. Если где-то из фрагмента пола выпадают спрайты, стреляйте через эти фрагменты — враг вас не заметит. Попрыгайте по ящикам в углу комнаты, чтобы получить доступ на крышу. Там на неком подобии печной трубы лежит «драгунов».

Используйте провода, чтобы без лишней беготни добраться до главной базы, предварительно сняв охранника на мачте. Территория окружена бешенным количеством смотровых вышек (штук восемь я насчитал). Кекса на КПП имеет смысл снять снайперской винтовкой — он отвечает за сигнал тревоги. Если сирена включилась, то в контрольном пункте ее можно и отключить (кстати, как только этот сигнал отключается, из бараков перестают хаотично выбегать секьюрити). Непременно вскройте бункер и заберите М16 и гранаты.

Выход (не автомобильный) из бункера приведет вас прямиком к генераторной, где можно выполнить очередной пункт миссии.

В дальнем правом углу базы есть ворота рядом с вышкой, которые выпускают вас с базы в направлении фуникулерного лагеря. Слева от него есть возвышение, откуда легко можно снять обе охраняющие территорию камеры. Обходите ограду справа, двигаясь к КПП. По ходу движения старайтесь максимально тихо убирать охрану — секьюрити в бараке только и ждут, чтобы вы выдали свое присутствие. Фуникулер находится в самом дальнем здании за сеткой. Взломайте дверь, включите механизм на компьютерной панели и заходите внутрь вагонетки.





Анюта — верный друг и помощник в деле выведывания информации, да и вообще наведения на цель. Слава Богу, в разговорах Василием Ивановичем не называет. Конспирация, батенька!

Миссия 12. Гнездо орла 2

Задание: найти и обезвредить бомбу; найти и уничтожить Екк.

Начиная с фуникулера будьте готовы столкнуться с кучей спецназа. Эти — ребята серьезные, они стреляют на поражение очень точно. Да и одного вашего выстрела может не хватить: кевлар у этих гавриков весьма прочен. Двое охраняют вход, один — дальше по коридору. Снимите их и стрельните в черную дверь. В коридоре за ней прячутся двое автоматчиков. На шум они сами откроют дверь и подставятся под пулю. Идите по коридору за дверью прямо, не сворачивая, пока не упретесь в лифтовую площадку. Там уже ждут двое кексов: один — прямо перед вами, второй — слева, за углом (вообще привыкайте: очередь в дверь, пять секунд на размышление, и только после этого открывать). Лифт вывезет на поверхность. Шахту элеватора по периметру обходит патруль — сверьтесь с картой (в увеличенном режиме), чтобы не попасть ему на мушку. Внимательно через бинокль осмотрите всю базу, подмечая расположение патрулей. Прямо за шахтой — башня, в ней — лестница, по которой можно забраться на стену. По возможности экономя патроны «драгунова», снимите все доступные патрули со стен — они самые опасные. Спускайтесь на землю и аккуратно пересекайте южную часть базы до другой стенки, забирайтесь по лестнице в северо-восточной башне на стену и бегите к северо-западной башне. Там опять-таки спускайтесь на землю, обегайте здание вокруг и попадете в западную часть базы. В одном из бараков можно найти так необходимый «драгунов», а в домике слева — аптечку. Кстати, через этот домик получаете доступ к юго-западной башне. Поднимайтесь наверх, пробегайте по стене и спускайтесь вниз. Пробраться под землю можно только через бункер (даже через два) в северо-западном углу северной части базы. В первый придется пробираться по стене, как это было сделано в западной части. Там поаккуратней: по меньшей мере трое спецназовцев спят и видят, чтобы сделать из вас свиную отбивную, причем один из них — прямо за входной дверью. Поднимайтесь на поверхность через автомобильный выезд. Справа — две охранные вышки с автоматчиками, слева и справа — по спецназовцу, слева впереди — бункер-лифт, ведущий под землю. Укладывайте дозорных при помощи MP5, затем то же самое со спецназом и спускайтесь под землю. Двое охранников — на лифтовой площадке, двое — в комнате с генераторами. На развилке выбор пути не имеет значения — все равно попадете на вертолетную площадку. Поднимайтесь на технический «этаж», находите ракету и… получайте новое задание.

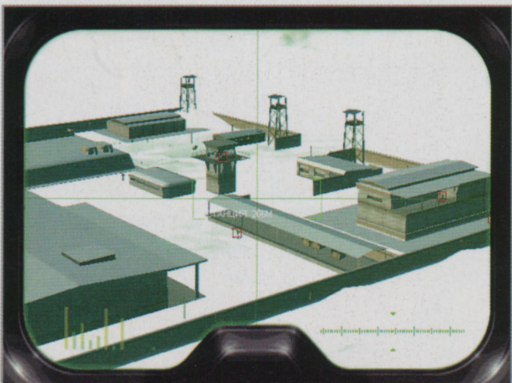




Миссия 13. Ядерный центр

Задание: зачистить зону высадки Анки с подкреплением.

Оставив контейнеры позади, поверните налево. С платформы снимайте автоматчиков без шума, не привлекая внимания тусующихся в бараках. Кстати, спускаться с платформы — самое трудное дело. Двое спецназовцев недоступны на расстоянии из-за сетки, ограждающей перрон. Сразу за платформой — лифтовый бункер. Обойдите его слева и спускайтесь вниз. Пробегайте коридор и стрельните пару раз из «калаша» в дверь — спустя секунду будьте готовы к еще одной «сладкой парочке». Удачным привлечением внимания может послужить отстрел «писишников», понатыканных в офисах: приняв на себя пару пуль, те взрываются. Продвигайтесь дальше, отстреливая торопыг из-за дверей. На развилке бегите направо. Дальше дорожка одна. Приведет она вас к другому лифту, опять-таки на поверхность. Снаружи бегите к контейнерам, огибайте их и следуйте в самое

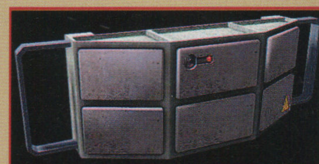




Оружие



Камеры наблюдения реагируют на меня более чувствительно, чем живые (пока) охранники. Не дай бог одна увидит, как я другую подстрелил. Такой шум поднимет!



Proximity mine M18 Claymore
(противопехотная мина M18 Claymore)
Осколочная мина направленного действия. Содержит порядка 700 металлических шариков и 680 г состава C4. Детонатор срабатывает на передвижение вблизи размещения, активируется сразу после установки. Максимальная дальность покрытия (баланс между фатальностью и радиусом поражения) — 50 м, возможная опасность — до 250 м. Второстепенная опасность — 16 м в стороны и сзади. Возможная второстепенная опасность — 100 м в стороны и сзади.



Оружие



Browning M2HB (станковый пулемет системы «браунинг»)
Производитель: Browning
Калибр: 12,7x99 мм (0,50 Browning)
Магазин: лента на 110 патронов с возможностью увязки со следующей
Максимальная дальность поражения: неизвестно
Скорость вылета пули: 898 м/с
Масса: 38,22 кг
Скорость стрельбы: 500 пуль в минуту
Несмотря на свою стационарность, а следовательно, и иммобильность, очень грозное оружие. При попадании сносит любого противника наповал.



Fragmentation Grenade (осколочная граната)
Составляющие: тонкая сталь прикрывает свернутый толстый провод, который при взрыве образует разлетающиеся осколки.
Начинка: 155 г состава B
Взрыватель: M204A1 или M204A2
Предохранительное кольцо: есть
Максимальная дальность броска: 40 м
Радиус смертельного поражения: 5 м
Радиус поражения: 15 м
Дальность полета осколков: 230 м
Вес: 450 г
Эффективно и моментально убирает с пути неприятеля при условии, что тот о вашем присутствии не догадывается. После выдергивания чеки каждая последующая секунда увеличивает дальность броска примерно на 3-5 метров.



пекло спецназа. Перебив всех, можно направляться прямиком в штаб-квартиру Екк.

Миссия 14. Поиск бомбы

Задание: найти и уничтожить Екк; найти и обезвредить бомбу.

Вы оказываетесь в гигантском бункере, в главном зале. Слева — дверь к кабинетам. Анюта говорит, что дверь контролируется терминалами. Прямо по курсу — дверь в арсенал, где можно разжиться гранатами, M16 и гранатометом, который вам очень пригодится в свое время. Идите дальше по коридору арсенала — набор охраняемых комнат приведет вас к лифту, а тот — к комнате с массой компьютеров, защищаемой подразделением спецназа, вооруженного «спасами». Положите их и откройте дверь, взломав компьютер в дальнем правом конце комнаты. После чего возвращайтесь в главный зал. Там народу прибыло. Уложите спецназ и используйте по назначению гранатомет. Можно направляться к кабинетам. Анюта выступает неплохим проводником: на развилке нужно повернуть направо, пройти через офисный сектор, жилые помещения к лифту, ведущему к большому залу генераторов, где Екк скорее всего и установила свою игрушку. Офисы напичканы оружием и камерами слежения. Нередко камера будет оказываться у вас над головой. Если она заметит что-то неладное, поднимет сигнал тревоги. Оказавшись перед генераторной комнатой, вы получите указание Ани отключить систему безопасности и взять контроль над охранными пулеметными системами. Вернитесь в генераторный зал, по пути отключив охранные пулеметы (2 минуты). В зале спуститесь на первый этаж и забегайте в дверь, которая была прямо под вами, когда вы вошли. На развилке бегите направо. Там помещение, в котором Екк оставила всю свою элитную охрану, — осторожней. Перебив этих, бегите дальше и на развилке сверните направо еще раз. Зал генераторов, оказывается, находится в закрытой зоне около вентиляционного зала, а туда можно добраться через исследовательские лаборатории. Идите дальше. А на очередной развилке поверните налево. Эта дорога должна привести вас в вентиляционный зал. Спускаясь, будьте предельно осторожны — на каждом уровне есть охранник с АК47. Когда вы будете внизу вентиляционной шахты, Анна сообщит, что Екк выключила систему охлаждения реактора. Пробегите насквозь трубы, поднимитесь на технический этаж, уложите секьюрити и через компьютер активируйте систему по-новой. Спускайтесь и заходите в черную дверь. Коридорчик приведет вас в маленькую компьютерную, из которой через обыкновенную дверь вы попадете в генераторный зал. Уложите охрану и насладитесь внешностью очаровательницы Екк. Она недурственна, учитывая то, сколько зарядов я по ней выпустил. Осталось сохранить Анке жизнь, пока она будет обезвреживать бомбу. Отстреливайте любую активность, периодически появляющуюся слева и справа. Спустя пару минут Аннушка закончит свою нелегкую работу. Бомба обезврежена, миссия пройдена, игра завершена...

Гхм, доложу я вам. Прошел на одном дыхании. Палец до сих пор дергает виртуальный спусковой крючок. Вот чувствую, что нужно чем-то закончить. А слова кончились вместе со статьей. Потому что на языке крутится завершающее «I'm Goin' In!». Пойду-ка еще парочку снайперов положу. А вы относитесь более подозрительно к нежданным звонкам в дверь. А то в одночасье можете услышать волшебную фразу, ставшую настолько привычной... MG

Сержантские советы

Практически любой материал в игре — фанера, кроме танков да сейфовых дверей, пожалуй. Достаточно отметить для себя примерное местонахождение противника и пустить туда очередь из «калаша» с оттяжечкой, и он труп. Снайперов на вышках очень удобно нейтрализовывать, простреливая им ступни снизу. Ну а мощь «драгунова» позволяет подогнать выстрел таким образом, чтобы пуля навылет пронизала парочку вояк.





Clive Barker's Undying



Денис Зельцер aka Maxiden

Беременные женщины, дети! Воспитательницы в яслях и учителя в младших классах! Слабонервные и те, кому за 70! Журнал MegaGame убедительно просит вас не рисковать вашим здоровьем, пытаясь самостоятельно пройти замечательную игру Clive Barker's Undying. Это опасно для вашей психики, это может породить в ваших головах синдром Баркер-Ковенантизма (пациенты хаотично перемещаются по улицам города в поисках пушки времен войны в Тибете и пытаются разговаривать с черепами), это может привести к летальному исходу вследствие разрыва сердечной мышцы. Не поддавайтесь соблазну сунуться в загадочную дверь справа от окровавленного скелета, ибо за ней вас может ожидать постоянная прописка в печально известной 13-й больнице. Пусть данный номер нашего журнала станет вашей настольной книгой по прохождению игры, созданной студией Стивена Спилберга по сценарию автора «Восставшего из ада». Clive Barker's Undying. Mission possible.



Паспорт

Clive Barker's Undying

Жанр: 3D-action
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: DreamWorks Interactive

URL www.dreamworksgames.com

Первое, что вы должны усвоить при игре в Undying,— старые Quake-навыки можно выкинуть вместе с ворохом прошлогодних номеров газеты «Труд», здесь они вам пригодятся мало. Махать рокетлаунчером теперь не модно, теперь модно стрелять из лука, швыряться «коктейлем Молотова» и палить из тибетской пушки. Вас могут уничтожить парой ударов когтистых конечностей, причем после первого весь экран зальет кровью, а второй вы получите, уже ослепнув. Но и вам, чтобы уничтожить мерзких тварей, нужно всего лишь потрудиться курсором и прицелиться в нужное место, а именно в голову супостата, чтобы больше он вас никогда не беспокоил. Другой вопрос, что не всегда легко понять, где у него голова, но это уже лирика. Когда вы видите перед собой полдюжины дверей, значит, в одну из них вам разрешат войти, а в остальные — увы. Двери — это часть интерьера. Приготовьтесь к тому, что в замке окочурившейся семейки Ковенантов останется много того, чего узнать нам просто не дано... Это вам не космическая станция с парой отсеков и дверью с надписью «выход».

Второе. Цель игры — вовсе не очередное спасение планеты от несчастных пришельцев, которые, бедняги, теперь шугаются при виде первого встречного морского пехотинца. Вы должны выяснить тайну поместья, понять, почему всех убили и в чем здесь вообще дело. Отсюда вывод: придется шевелить мозгами. Надеюсь, никто не испугался? Конечно, Undying не квест, но элементы нестандартной тактики придется применять, а простенькие загадки — разгадывать. Метод расстрела всего, что движется, конечно, никто не отменял, но на последних уровнях он может здорово подвести. Убьют, растопчут, даже трупа не останется.

И последнее: магия! Заклинания заменят вам и BFG-9000, и пресловутую ракетницу. В отличие от многих других игр с магией, где она играет второстепенную роль, в Undying скорее оружие является прикладом к заклинаниям, чем наоборот. Некоторых порождений Ада ничем, кроме вовремя примененного spell'а, не убьешь. Собирайте ману, преумножайте действие магии с помощью усилителей, которые способны на время превратить довольно никчемный на первый взгляд фокус в целый фейерверк с сотнями жертв и незабываемыми впечатлениями. Обычно наиболее эффективной тактикой избавления от врагов является одновременное использование магических заклинаний и оружия.



Оружие

Пистолет



Самый слабый инструмент смерти, дается в игре первым. В пистолет помещается 6 патронов, перезаряжается очень долго. Обычным монстрам хватает выстрела в голову. Дальнобойный. Вместо альтернативной функции начинает перезаряжаться, что рекомендуется использовать почаще.

Синий кристалл



Отталкивает монстров, не причиняя им вреда. Пока их относит, можете достать пистолет и разнести им черепушки. Держа кристалл в руке, можно заметно уменьшить магию заклинания. При виде нечисти начинает сиять загадочным голубоватым светом. Альтернативной функции нет.

Коктейль Молотова



Взрывоопасная бутылка, если попасть в супостата — последний умрет сразу. Оставляет на месте взрыва небезопасное пламя, которое можно использовать в качестве мины. Кидайте в кучу малоподвижных монстров и убегайте. Вернетесь — найдете горку обуглившихся трупов. Встречается в игре часто и в немалых количествах. Альтернативной функции нет.

Яйцо Феникса



Весьма мощная штука, позволяет управлять траекторией полета после выстрела, идеальна против летающих монстров и разведывательного отстрела врагов. На всякую мелочь лучше не тратить — припасите его для крупной дичи.

Арбалет



Стреляет большими копьями, позволяя присмотреться к врагу с помощью оптического прицела (альтернативная функция). Выстрела в голову хватает, чтобы замочить почти любого гада. Приберегите для самых неприятных упырей. Может стрелять заклинаниями. Если вы, держа его в руке, выберите заклинание молнии, то ваша стрела станет в несколько раз мощнее.

Надеюсь, наши маленькие наставления помогут вам в нелегком пути уничтожения восставшей родни. Ну а теперь оружие — к бою! И да поможет нам Всевышний...

Замок

Как только вы вошли в замок, после сюжетного видео вас ожидает пара нудных привидений, которые будут вас бессовестно домогаться. Большая часть привидений в Undying совершенно безобидны, так что не тратьте на них патроны зря. Следуйте за ними, они проведут вас в «зимний сад». Здесь обнаружится засада в виде пары бесов, нападающих сзади. В местах скопления этих упыреобразных рекомендую почаще оборачиваться, потому что наносить удар со спины — их любимое занятие. Поговорив с Джереми, вы найдете первое магическое заклинание — Ectoplasm. Зайдя в широко открытую дверь, обязательно отыщите слугу, которого потом разорвет на кусочки: появится горничная, которая вручит вам ключ от двери, ведущей в другой сектор замка. В ванне вас ожидает уже наверняка небесполезная аптечка.

Чтобы попасть в новую зону, выйдите в главный холл и зайдите в следующую дверь. Здесь из-за угла вылетит орда монстров, которые вполне могут уничтожить вас в один присест, поэтому держите оружие и магию наготове. Постарайтесь выманить их и перестрелять поодиночке. Пройдя большую столовую вы наткнетесь на старуху, которая вручит вам ключ. Прочешите окрестные помещения и освободите их от нечисти. Вы обязательно попадете в совершенно темную комнату, где вас изрешетят по полной программе. Не жалейте магии на магическое зрение! Самый верный способ выжить здесь — стрелять во все стороны, постоянно перезаряжая пистолет.

Попав в огромный зал, напоминающий библиотеку, запомните, куда побегут два беса. Следуйте за ними, держа палец на курке — за углом они спрыгнут на вас откуда-то сверху.

Перейдя в следующий сектор, зарядите револьвер. В соседней комнате неожиданно погаснет свет и с нескольких сторон вас атакуют неприятные дядьки, будьте готовы к жаркой схватке.

Пройдя через небольшую гостиную с мраморным полом и спустившись вниз, вы увидите алтарь с большим крестом, в котором находится усилитель магии. Выстрелите в алтарь, чтобы освободить усилитель. Вернитесь наверх по лестнице и подберите ключ на перилах. Этот ключ открывает шкаф в комнатке наверху. В шкафу — уйма боеприпасов.



Осел. Обычный. Не магический и не бессмертный. Умирает от одного выстрела — сейчас перезаряжу пистолет и...

Отыщите длинный коридор с развевающимися шторами, дойдите до конца и попадете в комнату с двумя стульями и столиком. На столе — очередной усилитель магии, эликсир, снижающий потребление магии любыми заклинаниями. Используется он так: выберите заклинание, эликсир и нажмите Enter. Чтобы достать его, надо не просто запрыгнуть на стол, а с разбега перепрыгнуть четырехногого. Теперь выходите в коридор со шторами и входите в первую дверь справа.

Отыскав путь в большую комнату и пройдя пару лестничных пролетов, окажетесь в гостиной Отто Кейсинджера. Загляните в ванную и понаблюдайте за улетающей дверью. Увидев багрово-красное небо, ныряйте в проход.

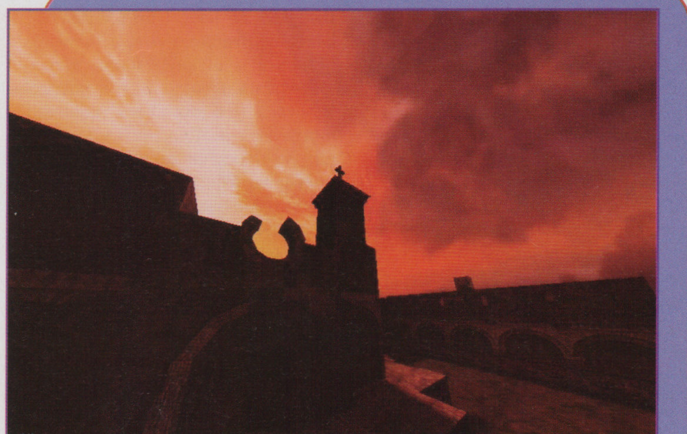
Потусторонний мир

Вы стоите на хлипких парящих в воздухе плитах. Падать с них категорически не рекомендуется. Пройдя по летающим мостикам две арки, переведите дух, потому что сейчас будет горячо. Рядом вас поджидают весьма наглые монстры, которые могут зарываться в землю и стреляют чем-то дымящимся. Ребят лучше всего укрощать Ectoplasm'ом. Самое главное — не давайте им подойти близко! Иначе не выжить.

Поднимайтесь по крышке гроба, прыгайте в склеп. Когда начнется сцена с Отто Кейсинджером, бросайтесь наутек, вам достанется пара зарядов, зато останетесь в живых. Когда увидите остров, идите к нему по дороге, которая будет возникать прямо под ногами. Там вас ждет тибетская пушка — наконец-то серьезное оружие! Отыщите яму и прыгайте вниз.

Замок

Отыщите поблизости ключ и пролезайте в камин, нагнувшись.



● Слушаю и повинуюсь, господин-с-большой-пушкой!



В спальне, куда вы попадете, будут непрерывно появляться очень неприятные монстры, причем вслед за убитым супостатом возникает совершенно здоровый. Поэтому спугните гадов пушкой и бегите сломя голову из чертовой комнаты. Погуляйте по окрестным помещениям, пока не наткнетесь на комнатку с привидением. Не пытайтесь подойти к нему — оно оттолкнет вас. Обнаружив защитное поле, прыгайте в зеркало (оно справа), зажгите все огни и получите новую магию — Dispel magic. Обратно в зеркало, используйте новоприобретенную магию на двери с защитным полем. Спуститесь вниз по лестнице, по пути заходя в комнаты и собирая полезные предметы вроде серебряных пуль. Пройдя комнату для прислуги, заберитесь в лифт и спускайтесь в кухню.

Попав в комнату без освещения, включайте магическое зрение и идите налево. Здесь вы найдете несколько бутылей с «коктейлем Молотова». Выйдя из этой комнаты, пройдите до задней стены и подберите усилитель. Вернитесь на кухню и выходите через черный ход.

Выбравшись наружу, обойдите забор и войдите в семейную могилу Ковенантов. Обогните здание и войдите в двойные двери. Отыскав комнату с красными шторами, запрыгните в гроб, там обнаружите полезное заклинание — Invoke.

В главном помещении склепа обнаружится неработающий рычаг. Включите «ночное зрение» и увидите в углу другой рычаг. Передвиньте оба. Пройдите в открывшийся тоннель. Опять ничего не видно. Не выключайте потустороннее зрение! Повстречавшись со скелетами и бесами, расправьтесь сначала с упырями, потом с помощью магии разберитесь с костлявыми. Неподалеку отыщется бесценное здоровье. В следующем секторе вы увидите могильные плиты на стенах. Одна из них повреждена — добейте ее и ныряйте в открывшийся проход. В конце тоннеля — лестница.

Наткнувшись на полчища скелетов, не пытайтесь их уничтожить — зря потратите нервы и магию. Прорывайтесь без оглядки к лодке, пока вас не пришили костлявые. Забравшись в лодку, попадете в новый сектор.

Сержантские советы

В Undying AI врагов построен таким образом, что монстры оценивают возможности противника, прежде чем нападать. Поэтому при использовании чит-кодов, дающих 999 единиц здоровья, на вас почти никто не будет нападать, в том числе и боссы, и это может помешать прохождению игры. Поэтому теми же кодами сокращайте ваше здоровье до 100 во время важных боев.

Монастырь — наше время

Направляйтесь к башне. По пути вас ожидает засада из пары бесов и Трсанти. Не спешите разбираться с обоими, лучше подождите, пока они разберутся друг с другом, а сами позаботьтесь о победителе схватки. Около башни выберите дорогу направо. Пойдя прямо, вы рискуете нарваться на вражеский заслон, хотя в конце концов попадете в то же место — а именно в точку, с которой открывается живописный вид на одиноко стоящего осла. Ради прикола выстрелите животному в, простите, задницу. Эффект неописуемый.

Просмотрев очередное сюжетное видео, уничтожьте троих упырей-Трсанти и снимите с них ключ и патроны. Войдя в башню, отыщите еще один ключ и Медальон Солнца. Теперь возвращайтесь назад и найдите сарай. Поднимитесь по лестнице и перепрыгните в соседний дом через окно. Тут вас поджидает очередной монстр — избавьтесь от него парой метких выстрелов и не забудьте попросить у трупа двустволку. Неподалеку вы найдете бутылки с зажигательной смесью, тот самый «коктейль Молотова». Отыщите лестницу и прыжками переберитесь на другую сторону замка. Запрыгните в комнату, в которую нельзя было попасть снизу, и возьмите ключи. Неподалеку найдете комнатку с люком: прыгните в него. За ним вас поджидают несколько скелетов.

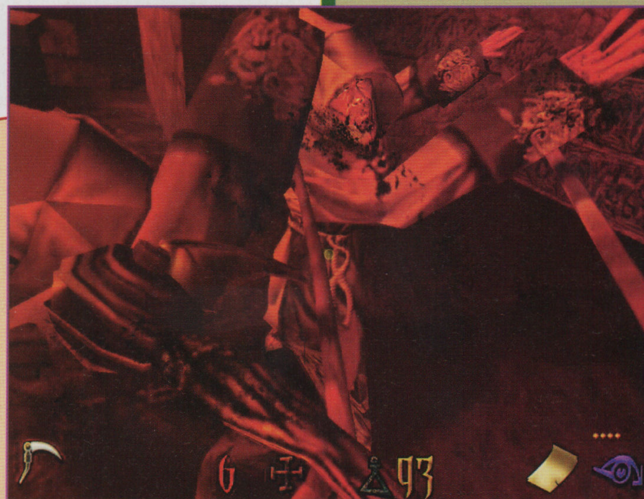
Пройдите по тоннелю, выходите наружу. Включите ночное зрение! Спрыгните вниз и загляните под камень — там лежит аптечка. Далее двигайтесь направо, запрыгните по камням наверх и попадете в новый сектор. Посмотрите сюжетное видео. Совсем рядом обитает Лизбет — не пытайтесь ее уничтожить, все равно это пока бесполезно. Спускайтесь в маленький подвальчик, возьмите пару аптечек. Полазив по окрестным помещениям, отыщите отверстие, ведущее в камин. Прыгните в него — будьте осторожны! Здесь вы найдете загадочный предмет красного цвета.

Возвращайтесь обратно. Войдите в высокую башню. Тут в темноте попрятались бесы, так что порешите их сразу. Поднимайтесь на самый верх — сначала по балке, затем по лестнице. Наверху найдете эликсир.

Теперь спускайтесь вниз. Ни в коем случае не прыгайте — здесь очень высоко, и летальный исход неизбежен, хотя с первого взгляда может показаться, что прыжок будет безопасным. Подойдите к ступенькам перед замком, но не входите. Сверните налево и прыгните в расщелину в земле.

Катакомбы

Под лестницей найдется аптечка. Теперь вы должны пройти главную комнату, далее мимо ворот, по коридору, в комнату с обрушившимися камнями. Зайдите в дверь налево в комнату с водой на полу. Поднявшись по лестнице, увидите мертвого Трсанти и рубильник над его головой. С рубильником, надеюсь, понятно что



● С совершенно каменным выражением лица монах замахнулся, чтобы нанести мне последний удар. Не повторяйте моих ошибок!

Оружие

Двустволка



Самое универсальное средство очистки помещений от отдельных особо опасных исчадий Ада, гораздо мощнее пистолета, зато долго перезаряжается. Альтернативная функция — позволяет стрелять сразу из двух стволов.

Тибетская пушка



Миловидный котенок, присосавшийся к вашей руке, умеет изрыгать кристалловидные патроны, разносящие все живое вокруг. Патроны летят по кривой, что делает это оружие малопригодным для истребления летучих тварей. Не стреляйте вблизи стен — а то может достаться и вам.

Коса



Самое мощное оружие ближнего боя. Оно рубит всех подряд, нанося упырям незаживающие раны. В альтернативном режиме превращается в настоящий ураган, расходуя уйму магии, но зато не оставляя в живых никого в радиусе действия, к сожалению, довольно скромном.

Враги

Крысы
Почти безобидные зверюшки, очень похожи на обыкновенных, только бегают медленно — отличная мишень для любого оружия. Встречаются в замке и пиратской бухте. Атакуют, пытаясь откусить вам ступни, что получается редко.

Бесы
Похожи на волков, обитают стаями. Довольно неприятные упыри, если нападают в большом количестве. Бывают двух видов: те, что послабее — белые, покруче — зеленые. Обитают в замке, монастыре и катакомбах. Лучше всего уничтожаются оружием с большим радиусом поражения вроде косы и любой магией.

Змеегады
Эти чудища своим видом напоминают расу Зергов из Starcraft, уродцы со змеиным языком и крупной головой. Умеют проваливаться сквозь землю, оставляя после себя эффектный дымок. Обитают в потустороннем мире и рядом с комнатой Отто Кейсинджера в замке. Медленно передвигаются, потому являются отличной мишенью для двустволки или косы. Правда, на них не действует заклинание Invoke.

Призраки монахов
Похожи на передвигающиеся человеческие силуэты. Способны атаковать только вплотную, поэтому лучше всего отходить от них подальше и стрелять чем-нибудь магическим. Умирают сразу.

Летучие мыши
Похожи на самых обыкновенных летучих мышей. Летают довольно быстро, и уничтожить их непросто. Если на вас напала стая летучих мышей, доставайте косу и махайте ею во все стороны. Через пару минут от птичек ничего не останется. Обитают в катакомбах и пиратской бухте.

Скелеты
Вполне конкретные скелеты, весьма опасные костлявые. Уничтоженный обычным оружием скелет через полминуты оживает вновь. Единственный способ уничтожить их — обдать Invoke'ом. Обитают в катакомбах и около склепа.

делать? Войдите в дверь и найдете усилитель. Пройдя дальше по тоннелю, найдите комнату с ящиком и прыгните в дыру прямо в нем. Вы приземлитесь на другой ящик в совершенно черной комнате. Включайте магическое зрение.

Пройдя направо, через комнату с колодцем и дверью дойдите до конца коридора. Дальше вас ожидает путешествие по лестницам, сначала вверх, потом вниз. Одышка не замучила? Совершив еще одно маленькое путешествие по подземным коридорам и лестницам, очутитесь в комнате с сундуком, в котором лежит заклинание Магия Времени и серебряный ключ. Теперь идите обратно — по тем же коридорам, лестницам... Вы поняли.

Попав на платформу в комнате, из которой вы недавно вышли в поисках сундука, и поднявшись вверх по лестнице, поверните направо. Пройдя комнату, усеянную останками скелетов, идите налево, затем направо, затем прямо... Входите в дверь в форме ключа. Пройдя коридор до конца, сверните в дверь направо. Здесь лежит мертвый Трсанти. В клетчатом полу есть квадраты, если наступите на них, вас тоже постигнет его участь. Чтобы пройти по комнате без проблем, включите магическое зрение: розовые квадраты на полу лучше не трогать. Пройдя дальше мимо лучников, к счастью, каменных, заходите в дверь направо.

Спуститесь по наклонному тоннелю. Пройдя мимо двух паутин, зайдите в третью (справа). Попав в комнату с дырой в полу, старайтесь не упасть в нее. В следующей комнате включите магическое зрение и толкните рычаг. Откроется сейф, в котором вы найдете ключ и склянку с ртутью. Вернитесь обратно и, спустившись по лестнице, ныряйте во вторую дыру в комнате снизу.



Это воскрешенный мной бес. Только свистни — пойдет крушить себе подобных. Жаль только, что слабенький...

В одной из комнат вы обнаружите огромный крест, поверните его. В соседнем помещении сделайте то же самое. Побродив еще немного по лестницам, коридорам и комнатам, отыщите ступеньки, ведущие наверх. Вы должны выйти к озеру, окруженному тремя алтарями. Используйте Медальон Солнца с алтарем справа, бутыль с ртутью с тем, что слева, и Магию Времени с тем, что посередине. Ныряйте в озеро. Добро пожаловать в...

Монастырь — прошлое

Монастырь в прошлом — обитель весьма миловидных на первый взгляд священников. Впрочем, не воспринимайте их показушную доброжелательность всерьез: как и в любом ужастике, в Undying любят черный юмор. И поэтому стоит вам сделать шаг, как служители Церкви начнут поливать вас своей магией. Особых проблем здесь возникнуть не должно, ребята умирают довольно быстро и без лишнего шума. Главное — старайтесь не подпускать их к себе ближе чем на три шага, иначе они пустят в ход трости, что может привести к довольно быстрой смерти.

Зайдите в замок сзади и пройдите по лестнице вниз. В подвале вы найдете склянку с эликсиром, экономящим магию. Теперь выходите во внутренний дворик и направляйтесь через мост к башне. На самом верху вас поджидает настоятель монастыря, который благополучно скончается от пары метких выстрелов в его седую голову. Магию на него тратить бесполезно, так что смело доставайте двустволку и... Теперь снимите с трупа ключ. По пути вам будут подарены горы аптечек, взрывоопасных бутылок им. тов. Молотова и патронов.

Выйдите из башни и идите к зданию, где на вас нападала Лизбет. Свернув направо, увидите рубильник. Дерните за него. Теперь войдите в дверь и поднимитесь по лестнице в комнату со столом и кроватью. Запрыгните на кровать, с нее — на полку с подсвечником и ударьте по книге. Откроется секретный проход. Там вы найдете множество небесполезных предметов вроде аптечек, склянок с магией и прочего.

Пройдя коридор и спустившись по лестнице, перейдете в следующий сектор. Пройдя по тропинке, дойдите до очередной двери. Прежде чем входить, подумайте о прекрасном. Сожмите пушку крепче, держите магию наготове. Теперь можно... Возможно, вы не справитесь с этой ордой с первого раза. Что ж, попытка — не пытка, пробуйте, пока не перебьете нечисть.

Порешив упырей, поднимитесь по лесенке и отыщите комнату настоятеля монастыря. В ней подберите золотой ключ. Выйдя из ком-



наты, увидите труп монаха. Используйте его в качестве отправной точки для прыжка из окна. Вам предстоят прыжки по крышам: не останавливайтесь, пока не доберетесь до самой высокой крыши. Прыгнув с дымохода на следующую, еще более высокую, вы получите утешительный приз — усилитель. Подойдите к окнам и пролезьте в то окно, в котором забыли поставить стекло. Попав в комнату, ныряйте в дыру в полу.

Спустившись сначала по маленькой винтовой лестнице, затем по большой винтовой же, вы попадете в главную комнату. Подойдя к алтарю, пройдите налево. Вы попадете в совершенно темное помещение — идите прямо через него, по пути собирая молотовские горючие бутылки и прочие полезные предметы. Поднявшись по лестнице, толкните рычаг. Спустившись, вы обретете самое смертоносное оружие в игре — кельтскую косу. И попадете в...

Монастырь — наше время

Идите в здание, где находится главный алтарь. Теперь двойные двери откроются при помощи золотого ключа. После путешествия по очередной винтовой лесенке вы попадете в помещение с кучей разных булыжников. Увидев булыжники, закрывающие дверной проход, обойдите их и убегайте — булыжники начнут рушиться прямо за вами, перекрывая путь назад.

Пройдя комнату с водой (если вы прыгнете в этот мини-колодец, найдете аптечку), поднимитесь по лестнице и попадете в помещение с полом, состоящим из малость неустойчивых досок. Чтобы не провалиться вниз навстречу смерти, держитесь стен. Пройдя в дверь в центре комнаты, встаньте на деревянный постамент. Дверь за вами захлопнулась, так что единственный способ выбраться из чертовой ловушки и подняться наверх — выстрелить в нужные булыжники. Выстрел в неправильное место заставит вас вспомнить курс школьной химии, раздел «Кислоты». Сначала выстрелите в левый верхний и второй верхний справа булыжники на стене с розовым камнем. Теперь смотрим на стену с синим камнем: выстрелите в верхний и нижний камни слева. На стене с зеленым — то же самое. Если вы сделали все правильно, подниметесь достаточно высоко, чтобы достать полезные предметы вроде усилителя и пачки с маной. Пьедестал плавно опустится, и вы сможете выйти из комнаты.

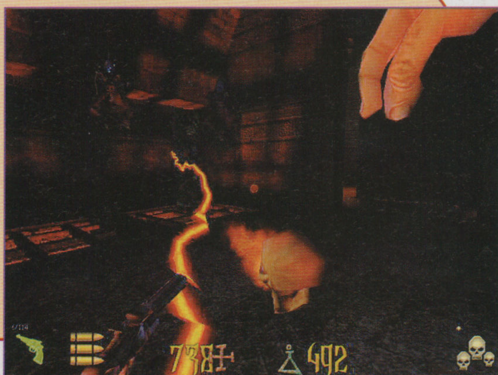
Возвращайтесь по доскам обратно, поворачивайте налево и идите до конца коридора. Поднявшись по винтовой лестнице, увидите массивную двойную дверь. Она открывается рычагом, расположенным рядом. Здесь, после маленькой сценки, отыщите дыру в полу и прыгайте вниз. А внизу — в следующую. Теперь выберитесь из колодца по лестнице. Идите в главную комнату, собрав по пути усилитель и динамит. Чтобы открыть дверь, дерните за рычаг — выйдете к мосту. Не идите, а *бегите* по нему, так как отдельные камни в древней кладке стали неустойчивыми. Дерните очередной рычаг слева от двери и прыгайте в колодец в комнате за ней. Плывите в пробоину, к которой был привинчен сундук, дальше по тоннелю, пока не увидите Ancient Whorl. Вылезайте из колодца по лесенке и дерните за рычаг. Вода перельется в огромный колодец, который находится под вами. Вернитесь на мост, встаньте посередине и прыгайте. Доплыв до лестницы, поднимитесь по ней и очутитесь перед двойными дверьми.

Запомните ворота, перед которыми вы окажетесь после недолгого путешествия. Спускайтесь по лестнице, пока не услышите рев бесов. Бегите к воротам прежде, чем бесы успеют выбраться. Здесь вы найдете усилитель и здоровье. Выйдя обратно, пройдите



• *Младшая сестренка, Лизбет. Ну чем не красавица? Сейчас мы ее сделаем еще краше — где там моя двустволка?*





• *Молния поразит всех грешников прямо в их темные сердца. Даже если они давно мертвы.*

ВРАГИ

Монахи
Эти ребята обитают только в монастыре, да и то в прошлом, но неприятностей доставят немало. Не давайте им подойти к вам близко — при лобовой атаке у вас практически нет шансов, если, конечно, под рукой нет кельтской косы. Умеют звать на помощь, поэтому лучше уничтожать их сразу, метким выстрелом в голову.

Аббаты
Те же монахи, только круче. Активно используют магию вроде Skull Storm или Mindshatter. Их также лучше выносить выстрелом из двустволки до того, как они успеют поднять руку для произнесения очередного заклинания.

Летающие угри
Жуткие монстры, похожи на летающую змею со щупальцами и человечьей физиономией. Кусаются. Перед тем как подлететь, издают характерный звук, так что есть время, чтобы поднять взор наверх и выстрелить раза три-четыре из двустволки или пушки. Обитают в потустороннем мире.

Воин Трсанти
Воины с Востока, знают всякие приемы рукопашной борьбы. Весьма неглупы, поэтому нападают тогда, когда вы перезаряжаете свое оружие. Лучше всего подходить к ним поближе — когда они начнут менять оружие — и стрелять из пистолета прямо в голову. Обитают в пиратской бухте.

Командир Трсанти
У этого, кроме восточных приемов, есть еще пара ножей и двустволка. Уничтожать его надо так же, как и обычных, если вы, конечно, доживете до того момента, когда они начнут перезаряжаться.

Ведьма Трсанти
Весьма продвинутая ведьма, на расстоянии поливает врагов Skull Storm'ом, вблизи — атакует магическими кольцами, к тому же умеет защищаться от магии с помощью заклинания Shield. Ее лучше всего успокаивать ее же приемчиками, теми же Skull Storm'ами. Так же действенна тибетская пушка.

Враги

Собака Гельзиабара
Огромная псина, которую почти невозможно уничтожить. Впрочем, она встречается так редко, что этим почти не придется заниматься. Лучше всего гасить Skull Storm'ом.

Маленький Монтошон
Почему эту летающую голову с когтями называют Монтошоном? Неизвестно. Зато известно, что тварь эта сильно живучая, так что каждая особь требует не менее четырех зарядов, прежде чем скончаться. Монтошоны медленно передвигаются, поэтому являются идеальной мишенью для двуствольки или арбалета. Атакуют только с близкого расстояния. Появляются только в присутствии Аарона или Бетани.

Монтошон побольше
Этот раза в полтора побольше маленького. Кроме когтей для атаки используйте молнии и загадочные, но очень мощные лазеры. Недостатки маленьких монтошонов у этих вырастают пропорционально размеру.

Жители Сил-Лит
Птицеподобные гуманоиды, передвигающиеся с ослепительной скоростью и обладающие огромным запасом магии. Убить трудно, но возможно. Против их магических атак применяйте заклинание Shield. Обитают в башне Кейсинджера рядом с замком.

Вераго
Летающие призраки с парой щупалец вместо рук и синими огоньками вместо физиономии. По одиночке — не сила, в больших количествах почти непобедимы. Умеют пользоваться Skull Storm'ом, в момент смерти взрываются и уничтожают все вокруг себя. Обитают в потустороннем мире.

Пираньи
Обитают на земле, нападают кучами, крайне опасны. Несколько пираний способны сожрать вас за считанные секунды. Уничтожаются быстро, но, путешествия по вечновесеннему миру, где они только и обитают, надо смотреть в оба: после того, как рыбки набросятся на вас, отмахиваться бесполезно.

в следующие ворота. Увидев Лизбет, поговорите с ней. Идите в ворота справа, запрыгните на круглый стол и попадете в секретный проход, где отыщете кучу аптечек. Войдя в ворота слева, быстро пройдите коридор, сверните налево и входите в дверь.

Спустившись по лестнице, вы провалитесь через пол. Пройдя через пять комнат, наполненных останками скелетов, вы попадете в огромное помещение. Не подходите к большому ящику в центре: если вы очутитесь рядом с ним, он откроется и вы попадете в самую первую комнату с костями. Вы услышите пение — идите на звук. Открыв дверь, вы нарветесь на первого «босса», милашку Лизбет. Следует дождаться, пока Лизбет придет в состояние ярости — она будет окружена белым свечением. Выстрелите в нее из любого оружия, и ее ярости не будет предела! В этот период лучше держаться от нее подальше. Как только безумие закончится, подбегите к ней и снесите голову косой. Ее сподручных скелетов уничтожьте Invoke'ом.

Поднимитесь на прямоугольный алтарь и возьмите в комнате за ним новое заклинание — Haste. Идите в открывшуюся вам дверь и перепрыгните через обрывы с помощью новоприобретенного заклинания. Внизу вас ждет лодка.

Замок

Вы снова в саду у замка. Идите вглубь, затем следуйте за сбежавшим садовником. Подберите ключ от кухни около его трупа. Идите к открытым воротам перед маленьким зеленым домиком. Войдя в дом, уничтожьте растения около статуи. Теперь идите в замок, а именно на кухню, используя ключ, оставленный садовником. Пройдя главное помещение с большим камином, сверните направо в маленькую кухню, а затем еще раз направо в коридор — вы выйдете наружу. Заходите в дверь напротив и направляйтесь снова в комнату с большим камином. Идите во вторую дверь справа, поднимитесь по лестнице, идите в дверь справа, затем поверните направо и идите через дверь для прислуги. Теперь двигайтесь по коридору, пока не дойдете до двери в конце. После сюжетной сценки, идите в дверь напротив вас. Идите в главную комнату, сверните направо и заходите в следующую комнату. Пройдите через очередную дверь, сверните направо и поднимитесь по маленькой лесенке. Теперь двигайтесь к мраморной лестнице со статуей посередине. Поверните налево и спускайтесь вниз. Через пару дверей вы окажетесь в коридоре с развевающимися шторами. Пройдя через комнату с фреской, найдите второй коридор с развевающимися шторами. Дойдя до конца, вы попадете в комнату с бассейном. Теперь, проходя через кабинет Бетани, поднимитесь в комнату с семейным портретом Ковенантов. Поднявшись вверх по лестнице, сверните в дверь налево и вы обнаружите, что попали на главную лестницу всего поместья. Выходите на улицу.

Пройдя налево, вы наткнетесь на садовника, который откроет очередную дверь. За ней справа вы обнаружите ворота. Проходите в них и идите по тропинке. Пройдя мимо овец, спуститесь по склону и забирайтесь в лодку.

Сержантские советы

В игре очень много мест, где при включенном магическом зрении можно наблюдать самые разнообразные сцены из жизни местных упырей. Больше всего их в замке — включайте зрение в каждой комнате и увидите множество интересного, недоступного невооруженному глазу.

Стоящие камни

Запрыгните на середину каменного утеса и возьмите заклинание Shield. Возвращайтесь обратно в лодку.

Замок

Возвращайтесь к тому месту, где встретили первого садовника. Выходите в главный двор и идите к главным же воротам. Теперь направляйтесь к маяку.

Маяк

Поднявшись по винтовой лестнице, возьмите ключ. Спускайтесь вниз и направляйтесь в дом Седжерика. Откройте сундук ключом из маяка и достаньте ключ от ворот. Пройдите за дом, где находится могила. Откройте дверь в конце ключом из сундука.

Пиратская бухта

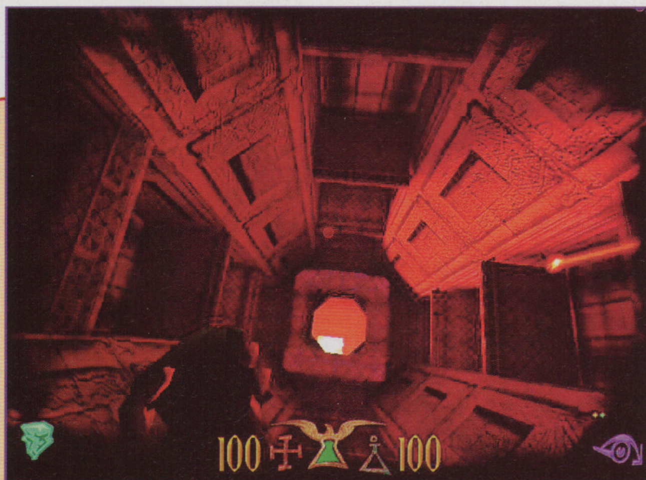
Спускайтесь в тоннель и направляйтесь к воде. Перепрыгивайте с доски на доску, пока не доберетесь до тропинки, проложенной прямо на воде. В конце пути вас ожидает лестница. Теперь пришло время полазить по веревочным лесенкам: заберитесь по ним в верхнюю комнату. Пройдите комнату с выбитой дверью и длинный коридор.

Повернув несколько раз направо, вы найдете рычаг. Дерните за него, чтобы клетка открылась. Идите налево и увидите проход в скалах. Дерните за очередной рычаг и запрыгните в клетку. Поднимитесь наверх и прыгните в огромный круг, заполненный водой. Доплывите до лестницы и пройдите по доскам к хижине. Зайдите в дверь справа.

Бегите со всех ног через коридор до самого конца. Повернув направо, взорвите коробки с динамитом. Заходите в пробоину в стене. В сундуке за пробоиной найдется усилитель. Отыщите лестницу и поднимайтесь наверх — там вас ожидает куча полезных предметов типа здоровья и патронов. Спускайтесь вниз и ныряйте в небольшое отверстие. Плывите к свету, держась с левой стороны. Поднимитесь к баракам и отыщите комнату с рубильником. Включите его. Теперь отыщите еще одну комнату с рубильником и включите его тоже. Выходите в коридор и идите до конца.



Как говорится, нечего на зеркало пенять, коли рожа крива. Вот он наш герой. Красавец, а не мужчина.



Как вы думаете, что скрывается по ту сторону туннеля? Чтобы там ни было, но свет в конце ярок...

Поверните налево в комнату, наполненную коробками с динамитом. Стреляйте в коробку напротив ворот и бегите в соседнюю комнату. После сюжетного видео вы окажетесь в комнате с сокровищами. Напротив большой двери лежит новое заклинание — Skull Storm. Используйте его, чтобы вынести дверь напротив вас.

Замок

Вернувшись в замок, вы встретите служанку, которая проводит вас к Джереми. Вместе с Джереми вас ожидает и его братец Эмброуз, по совместительству следующий «босс» Undying. Чтобы успокоить Эмброуза, дождитесь, пока ему в руку вцепится собака. Выстрелите в его топор и подберите камень. Эмброуз станет на время бессильным — удобный случай применить отточенную до блеска кельтскую косу.

Проснувшись в спальной, выходите и следуйте за дворецким. У комнаты Лизбет поверните направо — вы окажетесь на главной лестнице. Заходите в комнату Джереми, справа. Возьмите ключ — он находится рядом с камином. Теперь направляйтесь к комнате, где еще недавно сладко спали. Пройдя мимо апартаментов Лизбет, идите прямо и входите в кабинет, который открывается только что подобранным ключом. На камине возьмите еще один ключ. Возвращайтесь в коридор. У комнаты Лизбет сверните налево, затем направо. Пройдя через кривой коридор, окажетесь в комнате с зеркалом. Теперь сворачивайте налево, потом направо и входите в дверь для прислуги.

Спустившись по лестнице, откройте дверь под ней. Пройдя через двойные двери, используйте только что подобранный ключ. Пройдя через дверь слева, спускайтесь по лестнице и входите в дверной проход, ведущий никуда. Как ни странно, в нигде есть пол, усыпанный крохотными каплями. Если вы встанете на них, вас поднимет на крышу. Перепрыгнув ограждение, пройдите по пятиугольнику и входите в ближайшую дверь. Возьмите в ней факел и поставьте его в пятиугольник. Вы получите новое заклинание — Lightning. Возвращайтесь обратно и используйте заклинание на двери, около которой висит картина с лодкой.

Попрыгав по ящикам, можно достать усилитель, горючие бутылки и много других полезных в обиходе предметов. Входите в двойные двери и приходите мимо комнаты, где вы убили Эмброуза. Переходите на другую сторону и входите в дверь слева. Выстрелите молнией в факел, прикрепленный к металлической трубе, и забирайтесь по появившейся лестнице. Теперь направляйтесь к башне, из которой в небо поднимается поток чего-то розового. По уклонам заберитесь наверх и разбейте окно. Теперь вам придется попрыгать по уступам, пока не заберетесь на самый верх и не попадете в...

Потусторонний мир

Обогните здание и забирайтесь в проход под аркой. Там вы должны обнаружить синий портал. Воспользуйтесь им.

Выходите через зеленый проход, дальше в арку и вниз по коридору. В комнате справа используйте магическое зрение, чтобы разглядеть лестницу наверх. Сверху будет еще один синий портал. Запрыгнув в него, спуститесь по лестнице и поверните налево. Возьмите ключ, обернитесь и идите в портал слева от вас.

Прыгайте на уступ, а затем вниз на площадку. Проходите в дверь направо, затем в дверной проход налево. Запрыгните в очередной портал на площадке.

Пройдя по лестнице, используйте ключ справа от двери. Ворота откроются. Проходите через небольшую комнату с кругом на полу. Теперь направляйтесь в главное здание. Увидев энергетическое поле, уничтожьте его с помощью Dispel Magic. Пройдите длинный коридор, спрыгните во дворик, затем проходите в дверь напротив. Подойдите к краю, дальше камни будут появляться по пути. Некоторые будут появляться дальше остальных, поэтому там, где не будет видно камней, придется прыгнуть. Входите в портал.

Увидев площадку справа от ворот, запрыгните на нее, спуститесь вниз и поверните колесо. Идите обратно и сделайте то же самое со следующими воротами. Идите прямо и прыгайте в колодец. Сверните в первый поворот направо, возьмите там секстант. Вернитесь обратно и установите его в алтарь. Теперь возвращайтесь в колодец и плывите до самого верха. Входите в портал.

Увидев собаку за защитным полем, расправьтесь с ней с помощью Dispel Magic. Попав в комнату с большой чашей, стоящей на бочке, отыщите колесо и поверните его. Когда комната начнет заполняться водой, выстрелите в бочку патронами Phospherous shell. Выходите обратно и поднимайтесь по лестнице справа. Вы должны отыскать рычаг в одной из соседних комнат. Там же вы найдете ключ. Вернитесь на главную лестницу и входите в дверь с другой стороны лестницы.

Наверху вы обнаружите гроб. С ним следует поступить так же, как и со всеми остальными гробами в Undying: открыть. Пройдя по кровавым следам, ныряйте в портал. Дальше проходите через двойные двери и обнаружите там еще один.



Замечательная возможность попрактиковаться в меткости. Попробуйте попасть в этот проем. Если получится — считайте себя снайпером.

Враги

Джайл
Огромные розы с не менее огромными зубами. Чуют врага на большом расстоянии, оружие дальнего боя — щупальца. Единственный недостаток Джайл — очень низкая скорость передвижения. Думаю, комментарии излишни: кельтская коса эти сорняки косит как траву. Обитают в вечновесеннем мире.

Джемаас
Конкретные неандертальцы вроде Гомера Симпсона. Интеллектом не наделены, зато обладают кучей мускулов и большими кулаками. Предпочтительно отстреливать издалека, лучше всего магией. Обитают в вечновесеннем мире.

Драйнен
Коренные жители вечновесеннего мира, имеют множество сходных с Джемаас черт вроде коэффициента интеллекта. Правда, Драйнены более продвинуты в магии, атакуют длинными палками, умеют нападать сзади — поэтому заклинание Shield против них бесполезно. Драйнены воюют с Джемаас, поэтому при благоприятной ситуации можно свести их вместе и наблюдать за поединком.

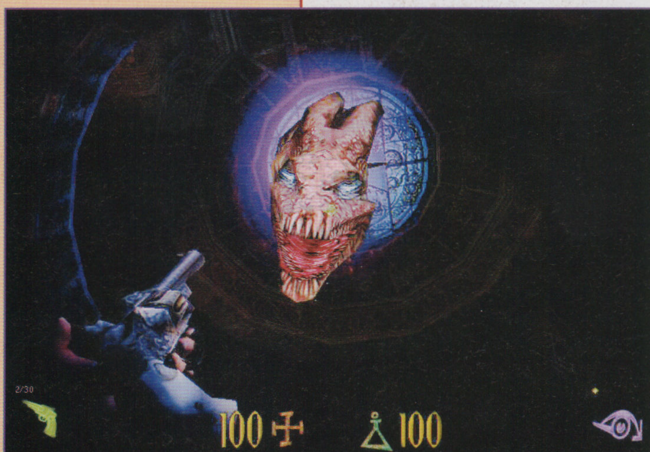
Служанки
Летающие тетки сокрушительной силы. Обладают огромным запасом заклинаний, уничтожить их очень нелегко. Единственная более-менее удачная тактика — стрейфиться от их молний и поливать их яйцами Феникса из-за угла. Встречаются в вечновесеннем мире.



Еще одна примадонна отечественной Undying-эстрады, Бетани. Нет, ну что за семейка!

Сержантские советы

Если наберете в командной строке (вызывается <Tab>) слово **assall**, вам явится осел. В большинстве случаев эта скотина не слишком полезная, но в некоторых местах осла можно использовать как уступ для прыжков. Можно также создать целую армию ослов и преградить врагам путь к себе, любимому.



Еще секунда, и этот маньяк откусит мне голову. А у меня только пистолет... Нет, ну скажите, фотогеничный он парень, да?

Заходите в здание, в нем отыщите главную комнату. По обрушившимся камням поднимитесь к озеру из крови. Прыгайте в него, плывите по тоннелю вниз, затем по направлению к артефакту. Проплыв немного дальше, поднимайтесь вверх. Отыщите комнату со статуей. Включив магическое зрение, вы услышите, как она просит вас убить ее. Что ж, убивать вам не впервой — стреляйте прямо в сердце. Оно упадет на пол — подберите его, и комната заполнится кровью. Выплывайте наверх и заходите в ворота.

Поднявшись по лестнице, прыгайте в поток крови слева. Плывите вниз, затем выплывайте наружу к небольшой площадке. Рядом находится комната с неким подобием алтаря. Положите на него сердце. Площадка опустится — заходите в портал. Теперь идите направо и поднимитесь по лестнице. Войдя в комнату, оставьте там подобранный в кровавом колодце артефакт. Спуститесь вниз и дерните за рычаг. Когда пьедестал поднимется, вы получите новое заклинание — полет. Выбрав это заклинание, вы можете некоторое время удержаться в воздухе при прыжке. Входите в очередной портал.

Спуститесь по лестнице и идите по дороге. Молния ударит в нее прежде, чем вы доберетесь до противоположного берега,— остальную часть пути вам нужно перелететь. На другой стороне входите в портал.

Прыгайте с уровня на уровень с помощью магии полета. Вы должны добраться до двойных дверей наверху. Продолжайте подниматься вверх по уступам — там вас ждет портал.

Пройдя в комнату с кучкой трупов, пополните ваши запасы здоровья, патронов и магии. Вернувшись обратно, заходите в дверь налево. Теперь вам снова предстоит трудный путь наверх: используйте ступеньки в стенах. Здесь вы встретите Отто Кейсинджера, очередного Undying-«босса», с которым предстоит пока небольшая драчка. Постарайтесь закидать его Skull Storm'ом — скорее всего, вам не удастся убить его сразу, но ваши старания в любом случае не пропадут даром. Когда он исчезнет, запрыгните на обрушившиеся камни и с помощью заклинания полета заберитесь наверх. Теперь поднимайтесь по ступенькам — по пути несколько камней обрушится, направляйтесь в проход, который откроется при их падении. По ступенькам поднимайтесь до самой вершины. Здесь вас опять встретит Отто. Спрячьтесь за одной из четырех колонн и пережидайте его удары там. Атакуйте его Skull Storm'ом. В те моменты, когда он будет подлетать к вам достаточно близко, можно воспользоваться кельтской косой. Если вам не удалось уничтожить его, прыгайте в проход вниз, там вам предстоит еще один бой.



Последние минуты жизни дворецкого. За его убийство нас заставят проходить игру сначала.

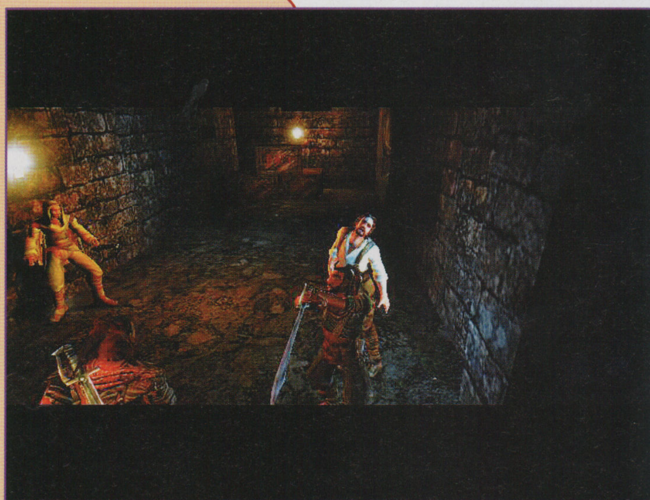
Замок

Вы снова оказались в башне. Спускайтесь вниз, сворачивайте направо и поднимайтесь по лестнице на второй этаж. Пройдя до поворота направо, заходите в открытую дверь. Пройдя через знакомые комнаты, вы попадете в помещение с камином и зеркалом, где когда-то было энергетическое поле. Выходите наружу и поворачивайте направо, к садовнику, лениво развалившемуся в кресле. Он даст вам ключ от мастерской. Откройте дверь этим ключом, и вы попадете во внутренний дворик.

Зайдите за водосточную трубу справа. Толкнув ее, вы услышите, как она разобьет дверь от погреба. Спуститесь вниз по лестнице на соседней крыше. В погребе вы отыщете множество полезных предметов вроде патронов и усилителей магии. Вылезайте наружу и поднимитесь по одной лестнице, затем по другой, затем по третьей на самую высокую крышу. Разбежавшись, запрыгните на крышу конюшни. Заберитесь в открытое окно и соберите оружие, разбросанное по соседним комнатам — оно вам очень пригодится через пару минут: когда вы подойдете к Аарону, измывающемуся над вашим собственным портретом, на вас полезет гигантский кальмар. Расправившись со склизким щупальцем, заберите ключ и порцию магии. Выходите из конюшни и спускайтесь в тоннель, потом направляйтесь в сад рядом с замком.

Идите прямо, пока не дойдете до ворот слева. Откройте их только что добытым ключом. Направляйтесь в коттедж, отыщите динамит и положите его на то место, где вам являлась Бетани. Возьмите ключ Аарона и его челюсть. Выходите из коттеджа и возвращайтесь обратно через ворота.

Заходите на кухню. Направляйтесь в дверь налево, далее поднимайтесь вверх по лестнице в комнату с камином и зеркалом. Поднимитесь по лестнице вверх, затем спуститесь вниз и пройдите в комнату Аарона, используя добытый в коттедже Бетани ключ. Не отходите от стен, иначе синеватое свечение высосет вас в конкретное никуда. Возьмите ключ на окне. Выходите в коридор и направляйтесь в комнату Бетани — она находится рядом с апартаментами Лизбет. Зайдите на середину комнаты, где находится зеленый ковер, и включите магическое зрение. Подойдите к зеркалу, соберите полезные предметы и выходите через проход, через который вышел воин. Спустившись по лестнице, наткнетесь на очередного «босса» — Аарона. Он будет в несколько подвешенном состоянии, пока вы не вернете ему его челюсть. Ожив, он начнет неприятно махать своей цепью. Избегайте ударов с помощью стрейфа и постарайтесь, чтобы он как можно чаще попадал в деревянную дверь — цепь застрянет в ней, и пока он будет пытаться ее вытащить, подбегите к нему и отрубите его головушку косой.


Пираты расправляются со мной. Нет, не могу на это смотреть... Опять идти через тот же уровень!

Весенний мир

Ах, весна! Весной растут и размножаются новые враги, жутковатые создания растительного вида, напоминающие розы с большими зубами. Поднимаясь по склону, покосите розы кельтской косой. По пути вы получите одно из самых мощных вооружений — арбалет. Подойдя к костру, возьмите аптечку. Теперь запрыгните на уступы в стенах, напоминающие ступеньки. Откройте дверь, пройдите через несколько дверей и спуститесь в комнату с лавой. Идите вниз через пару комнат — вы наткнетесь на труп воина, лежащий на площадке. Забегайте на площадку — комната начнет заполняться лавой. Бегите вон из комнаты со всех ног — дверь за вами захлопнется. Возвращайтесь в главную комнату и поднимайтесь по выступам наверх, прижимаясь к стене. Уничтожьте Феникса и дерните за рычаг. Оглянитесь вокруг — среди факелов есть один потухший. Запрыгните на него — откроется окно, из которого в центр комнаты вырвется пламя. Перепрыгните через пламя и возьмите феникса. Войдите в открывшуюся дверь. Спускайтесь вниз.

Подойдите к обрыву и с помощью полета приземлитесь на деревья внизу. Продолжайте подниматься в гору, пока не доберетесь до обрыва. Теперь заходите в пещеру. Поднимитесь по одной лестнице, затем по другой, третьей, четвертой... Не забывайте по пути подбирать полезные предметы. А потом еще лестница... и еще... До самой вершины.

Забравшись на самый верх, направляйтесь к башне мимо развешенных, как белье на веревке, трупов. Подлетите к некоему подобию окна в башне, заберитесь внутрь и толкните рычаг. Выбирайтесь наружу и входите в только что открывшуюся дверь.

Переправьтесь через поток по камням. Идите в следующую башню и следуйте до двойных дверей в конце. Пройдя в следующее помещение, взорвите стену, покрытую растениями. Пройдите через несколько комнат и приготовьтесь к бою с Бетани, второй Undying-примадонной.



Старуха встретит вас не одна: вместе с ней будет пара служанок. Расправьтесь с ними с помощью любых мощных заклинаний. Дождитесь, пока Бетани устанет, поливая вас магией,— она будет окружена белым свечением. Подойдите к ней с косой и обезглавьте несчастную. Теперь вам предстоит финальный поединок — бессмертный король. Почти бессмертный.

Большой босс

Подберите яйца феникса и динамит у подножия острова и отстрелите королю его нижние щупальца. Тогда он начнет открывать пасть, пытаясь засосать вас к себе в желудок. Стреляйте в пасть яйцами феникса — пасть закроется, зато сверху покажутся зеленые мозги. Стреляйте по мозгам. Откроется пасть. Стреляйте в пасть. Покажутся мозги. Стреляйте в мозги... И так — до победного конца... После босса вас ожидает последнее видео, еще более оптимистичное и веселое, чем вся остальная игра. Приятных вам снов, мои маленькие любители ужасов. MG

Чит-коды

Вводите эти коды, предварительно нажав <Tab>

addall — все оружие и заклинания

set aeons.patrick health 999 — 999 единиц здоровья

set aeons.patrick mana 999 — 999 единиц маны

becomelight [0 или 1] — для тех, кто боится темноты

flight — полет

infinitemana 1 — бесконечная мана

showfps — показывает число кадров в секунду



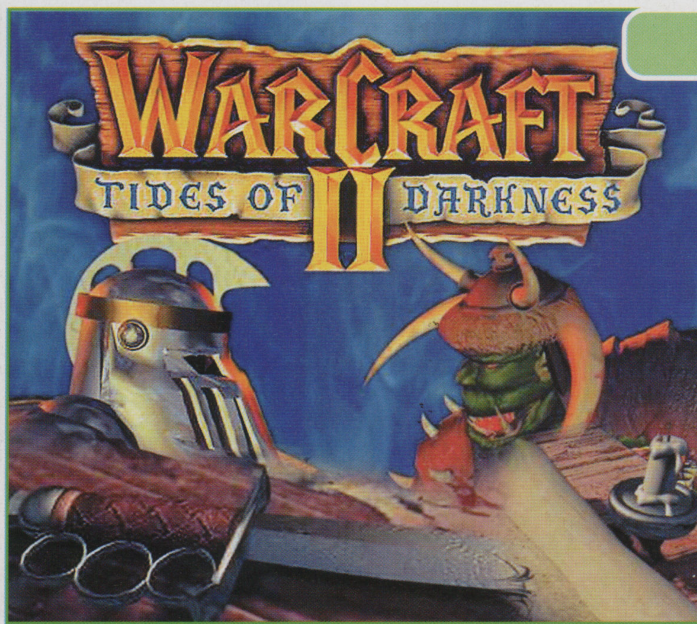
Летающий мужик — Отто Кейсинджер, главный зачинщик всей Undying-истории. Мочить гада!

ИЗВЕЧНЫЙ СПОР ДОБРА И ЗЛА

WarCraft II

Надежда Величай aka Pekveninos

Говорит ли вам, уважаемые, что-нибудь словосочетание «военное ремесло»? Я, конечно, понимаю, что вопрос дурацкий, что задавать его явно не стоило, дабы не нарваться на соответствующий ответ. Но вдруг среди вас да затесалась парa-тройка геймеров, что никогда, я повторюсь, никогда не играла в незабвеннейший и великолепнейший WarCraft, что под нумером два. Хотя верится в это с превеликим трудом, точнее, совсем не верится. Но как пройти мимо такого чуда, в которое можно играть снова и снова, как в первый раз?



Больше пятилетки прошло с тех пор, как игроделы из Blizzard выпустили на строгий суд геймеров второй WarCraft. Сколько чудных битв Нации Азерота с Кланом Черной Скалы пережили мы за это время. Сколько раз победный клич вырывался из груди доблестных предводителей маленьких и не очень, но от этого не менее зеленых человечков при очередной победе над «злобными» ушастыми врагами. Сколько скупых мужских слез было утерто с сияющих лиц сторонников человеко-эльфийского великодержавного шовинизма. А сколько новых, навороченных RTSок было выпущено за это время. Сколько сказано на тему и не только игроделами за это время. Ни в сказке сказать, ни пером, чего говоришь. Так что же заставляет наши сердца трепетно биться, а ручонки нервно подрагивать при запуске заветного WAR2.EXE? Наверное, все дело в духе игры, той неповторимой ауре, что притягивает раз и навсегда.





С одной стороны, чего же проще? Обе противоборствующие стороны спят и видят, как насолить одна другой. Орочья Орда стремится высадиться на берегах Лордерона, обосноваться там и пронести гордое знамя Клана Черной Скалы по всему этому краю. Задача людей — укрепить южные окраины своих земель, что у холмов Хильсбрад, и не пустить орков в Лордерон. Так что изначально вам надо выбрать, на чьей стороне вы желаете сражаться. Признаюсь честно, я играла за зелененьких... первую тысячу лет вечности. Потом, естественно, пришлось поиграть и за остроухих, ибо противника надо знать не понаслышке и не понаглядке, а изучить подробнейшим образом, забравшись в его шкуру и повоевав на его стороне другую тысячу лет вечности. После того как выбор сделан, вам остается только двигаться вперед к победе вашего правого дела, начиная с самых простейших миссий — построить четыре куриных фермы или свинофермы (зависит от выбранной вами стороны) и казарму. Дальше — больше. Задания несколько усложняются, но от миссии к миссии это происходит так плавно и достаточно незаметно, что даже самый неумелый мышевод и стратег сможет наловчиться в деле строительно-военезированных развлекаловищ. Ждет вас и миссия сопровождения VIP до места назначения, и задача глобального и полного уничтожения противника. Снести



Ага, вот вам загадка — маленькие зелененькие дрова рубят. Кто такие? А вот и не маленькие зелененькие дровосеки. А самые натуральные батраки-гоблины.



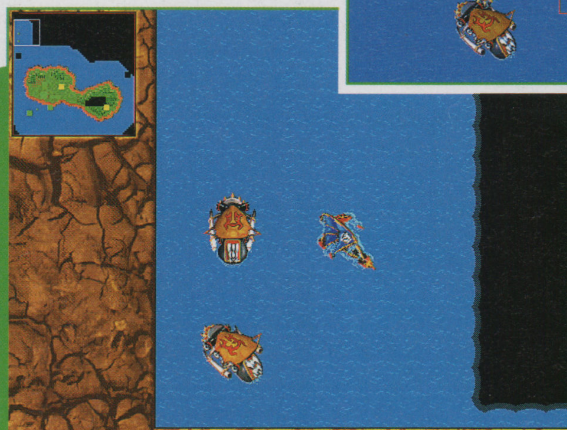


Вот и обещанный VIP — Зулин. Проводили его в круг этот самый, миссию выполнили. Он, значит, сейчас куда-то переместится, а мы тут останемся, воевать дальше во славу этих самых VIPов.

все до последней фермы, убить всех до последнего крестьянина. Что может быть привлекательнее для сердца геймера? Правда, летающие дирижабли и вертолеты доставляют массу хлопот. Пока их все не отловишь и не перестреляешь, миссию не выполнишь.

Не знаю почему, но я испытываю священный трепет перед стратегиями реального времени. И пусть сторонники пошаговых стратегушек кричат, что мыслительный процесс тут вовсе ни при чем, что надо просто иметь хорошую реакцию и уметь быстро двигать мышкой, чтобы справиться с заданиями. Никогда я с ними не соглашусь. Важна не только реакция, хотя она и не последнее дело, но и тактико-стратегический гений. Надо же следить за тем, чтобы хватило пищи, ресурсов и, собственно, самого войска для успешного выполнения задания на миссию. Экономика так же важна, как и ведение боевых действий, следует своевременно производить апгрейд зданий и юнитов не считая, что качество — дело десятое, главное — количество. Грамотно укомплектованный, в общем-то небольшой отряд может принести победу, тогда как огромное, но бестолковое войско заведомо приближает вас к поражению. Во-первых, им управляться достаточно трудно. Ну глупые они, глупые, эти самые юниты. Так и норовят кинуться всем скопом следом за первым попавшимся врагом прямо на основные силы противника, под башни и катапульты. Во-вторых, все равно за раз больше, чем девятью юнитами, руководить не удастся. А пока вы будете этих самых девять юнитов перемещать, остальные разбегутся кто куда вдогонку за теми же самыми крестьянами или батраками.

По мере прохождения уровней появляется возможность строить новые, ранее недоступные здания (сторожевые башни, конюшню, церковь, кузни, Храм Проклятых, загон Драконов и т.д.). Апгрейдить уже имеющиеся (Ратушу и Зал Вождей), добавляя новые возможности для строительства и апгрейда. Надо заметить, что к вопросу модернизации подошли настолько грамотно, что просто никаких нареканий не может возникнуть. Построили что-то доселе недоступное, появились новые юниты, возможности апгрейда. Кроме большого количества наземных юнитов имеются флот и летающие боевые единицы. Флот достаточно обширен: кроме боевых имеются и транспортные единицы. Ну и, как водится, спелы в игре тоже присутствуют, при чем самые отборные и ценно-полезные. Если говорить о людях, то после всех апгрейдов наиболее боеспособной является сухопутная армия, состоящая из палладинов и магов,



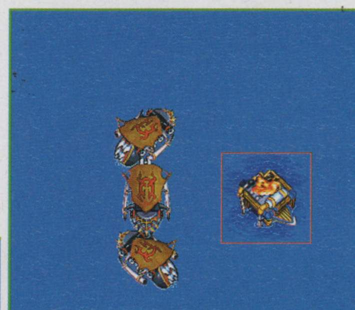
Бей врагов, спасай Рассе... хм... При чем тут Россия? А! Вот! Вперед на защиту орочьих завоеваний! Ага, пошел ко дну, враг ушастый. Будешь знать, как на нас нападать.



снабженная лучниками и парой-тройкой баллист. У Орков это будут Рыцари Смерти и Огры с Троллями, метателями топоров и катапультами. Ну и пара-тройка драконов не помешает. Только дорогие они до невозможности.

Но все же самое интересное начинается после того, как захвачен Dark Portal в миссиях пользователя. Выбрать их можно по своему усмотрению, установить себе количество противников, выбрать размер карты и местность, и вперед на штурм, что бы вы там ни собрались штурмовать. Тут вам будет выдано множество героев, обладающих выдающимися боевыми характеристиками, но охранять их надо как зеницу того самого ока, которое видит, когда зуб неймет. Таких ситуаций в миссиях пользователя будет столько, что хоть пруд ими пруди. Хотя это не поможет. Вот где нужна смекалка, но все же, в первую очередь, реакция. Миссий пользователя много, варьируются они по размеру карт, количеству противников, сценариям. Одна и та же миссия проходится с различными вариациями, что само по себе подразумевает практическую бесконечность наслаждения от игры. Кроме того, можно и самому насочинять себе карт, поиграть по сети или по Internet.

Именно мультиплеер был, есть и остается самой сногсшибательной составляющей WCII. Тут все так просто, что понятно даже младенцу, но в тоже время отнюдь не примитивно. Как бы поточнее объяснить. Вы представляете себе шахматы? Нет, пожалуй, шахматы все же слишком наворочены, фигур и необходимых





Мир военного ремесла

Сначала был WarCraft под нумером один. Тогда-то и появилась величественная сага о мистическом королевстве Азеро, за которое бились армии Орков и людей. Появились на свет многочисленные маги, рыцари, клерики, лучники, демоны, орки, огры, элементали. Потом настал черед второго военного ремесла.

Со всем его великолепием, кое я попыталась хоть в малой мере отразить в этой статье. Естественно, улучшилась графика (с моей точки зрения, улучшилась, ведь нравится же кому-то новомодная абстрактность изображения), появились новые возможности, спелы и юниты. Продолжение, как это случается достаточно редко, оказалось не только не хуже, но даже лучше оригинальной игры. И вот уже близок день появления третьего WarCraft'а. Уж не знаю, будет ли третья часть столь же любима народом, как две предыдущие, но Blizzard обычно выдает на суд геймеров только качественные продукты. По крайней мере, эпическая сага королевства Азерот не погибла, а получила свое развитие. Будет ли плодить уважающая себя игроделательная компания (а то, что Blizzard относится именно к таким, сомнения не вызывает) продолжения заведомо провального продукта? Нет и еще раз нет. Вот вам и доказательство рыночной ценности мира WarCraft. А ценность общечеловеческую и доказывать не надо, достаточно вспомнить всех тех, кто играл, играет и будет играть в игры этой серии, получая ни с чем несравнимое наслаждение.

Что надо знать о колдовстве, дабы не сделать козу, когда надобно грозу

Без сомнения, стоит помнить о том, что спеллы — вещь важная и жизненно необходимая в процессе ведения боевых действий. Конечно, они подразделяются на воздействующие только на живых или бывших живыми и на воздействующие на всех и вся. Такие, как raise dead, bloodlust или healing, относятся к первой категории. Спелл haste поднимает скорость любого юнита до уровня одного из самых быстроходных — конных рыцарей, если действие спелла направить на самих рыцарей или более быстрый юнит, никакого увеличения скорости передвижения не последует. Как ни печально. Bloodlust повышает скорость и увеличивает урон, который может нанести юнит, подвергнутый магической обработке. Death Coil отбирает жизненные силы у любого вражеского, естественно живого, юнита, находящегося в районе приложения спелла, и передает эти самые силы собственно колдующему. Ледяной шторм — о, это сила! Он сносит все на своем пути, но сила возможного урона зависит от наличия маны у мага, правда, воздействует как на живые, так и неживые объекты. Fireball лично я не считаю достаточно эффективным, хотя бы потому, что шторм гораздо зрелищнее и наносит больший урон. Святое зрение, которым наделены палладины, полезно тем, что можно не засылать разведчиков, подвергая их опасностям в тыл врага, а просто открыть ту или иную местность с помощью спелла. Другой ценно-полезной колдовской штучкой тех же самых палладинов является возможность лечить свои юниты. Жаль только палладин не умеет лечить сам себя и катапульты с кораблями. Raise dead поднимает таких чудненьких, миленьких скилетиков из трупиков недавно сгинувших воинов. Главное, успеть пока трупы не испарились, рассыпавшись в прах. Кстати, совершенно без разницы, чьи это трупы — родные или вражеские, все в дело пойдет. Если честно, то спеллы можно разбирать долго, практически бесконечно, любовно перебирая подробности особо запомнившихся и впечатлявших. Но чахнуть над ними, как над златом, занятие не для нас, лучше увидеть все это еще раз в действии.

и надолго. Как говорят истинные ценители, никакие новомодные графические навороты не смогут отвратить их от игры всех времен и народов. Но наибольшие восторги у меня (и не только у меня, смею надеяться) всегда вызывала озвучка.



Музычка сама по себе обыкновенная. Каких мы слышали тоннами и до и после. Но озвучивание юнитов и прочие звуковые спецэффекты — это что-то с чем-то. О, палладины, с их мужественными голосами, о, эльфийские лучники, так мелодично отзывающиеся на каждый клик мыши. I come to serve! Вах, мурашки по коже. Вот сидела бы и тыкала в юниты, только бы послушать. А какой речитатив вас встретит в церкви... Правда, играть надо за людей, чтобы насладиться всем этим великолепием. Но и у орков тоже много веселого и радующего слух. Как свинки на фермах похрюкивают. Ведь это просто ода свинскому народу во веки веков. А уж крики самого войска. Это не надо пересказывать, это надо слышать. И даже не так, это надо слушать, слушать долго, день за днем, проходя уровень за уровнем, переносясь в мир военного ремесла всей душой, ибо телом, к сожалению, не получится.

Если честно, то последнее время руки у меня все как-то не доходили до WarCrafta намбер два. То одно то другое, а процесс игры требует вдумчивости, уделения нехилого количества свободного времени, которое не всегда имеется в наличии, и тишины, божественной тишины, ибо к игре в военное ремесло лично я отношусь, как к священнодейству. Никто и ничто не должно меня отвлекать, дабы не разрушить хрупкое очарование волшебного мира сражений. И то малое, что я успела пройти к запоминанию комбинаций очень много. Тут все же более точным будет сравнение с шашками. Все просто до невообразимости и в то же время не надоедает. Как по большому секрету сообщил мне один мой друг, поклонник стратегий вообще и военного ремесла в частности, у них на работе, в одном из потаенных уголков сервера хранится-таки WarCraft II. Надо учесть, что другие игры, включая несчастные пасьянсы, тетрисы и саперы, с компьютеров по прямому указанию строгого начальства были безжалостно удалены. Ибо начальство считает, что игры зло, но почему-то на данный хит у него не поднялся указующий перст.

И удобный, практически незаметный интерфейс (классика из классик, то, что доктор прописал, как говорится) и графическое выполнение WCII только способствуют процессу влюбления в игру всерьез

Бесценный совет

Стоит ли упоминать, что, уничтожив основную массу защитников, следует не медля ни секунды приступать к сносу строений? В первую очередь казарм и ратуш (или других аналогичных сооружений общегородского типа). При этом надо не забывать о том, что батраки и крестьяне вполне могут приступить к постройке тех же самых строений, только что разрушенных вами в результате упорной борьбы. Что из этого следует? Да все то же, смерть всем живым крестьянам, ибо они — носители возможного возрождения мощи противника, пусть даже в самом малом и карикатурном ее проявлении. Эти тактико-стратегические соображения стоит (да просто обязательно) взять на вооружение при игре за любую из сторон. И да будет вам бог (или кто там у орков) в помощь.



Портал Тьмы. Самое то место, куда стремятся все и вся. Святая святых орочьих кланов. Жаль, что пришлось отдать злобным остроухо-человеческим армиям. Да попробуй им не отдай. Зашибут ведь и имени не спросят.





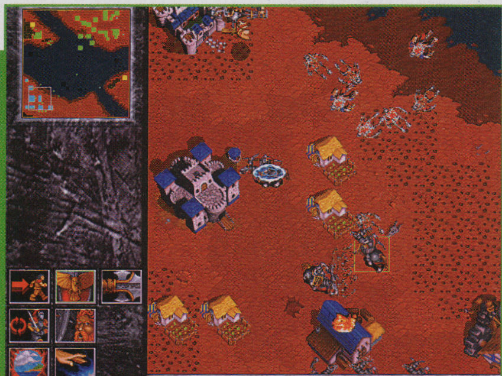
Outcome	Rank	Score
Victory!	Raider	103175

	Units	Buildings	Gold	Lumber	Oil	Kills	Razings
Blackrock Clan - You	136	49	93160	43375	0	482	35
Nation of Azeroth - Enemy	438	30	217920	10375	0	81	2
Nation of Kul Tiras - Enemy	26	0	0	0	0	6	0
Nation of Dalaran - Enemy	34	5	0	0	0	10	0

Continue



Ломать не строить. Тем более, что нам сверху видно все, ты так и знай. Сейчас вот эту алхимическую лабораторию гномов доломаем и посмотрим, что тут еще целого осталось.



Всех излечит, исцелит добрый доктор Ай... палладин. Приходи к нему лечиться лучник, маг и грифоница. А уж своему брату палладину обслуживание вне общей очереди, в первых рядах.

в процессе написания статьи, чтобы оживить успевшие слегка подзапылиться и поблекнуть воспоминания, только раззадорило меня, заставив поклясться самой себе в том, что таки посвящу я неделю тихих вече-



ров прохождению игры от и до. Сначала за зелененьких, а потом и за остроухих. Правда, помнится мне, что первая моя встреча с WarCraftII началась с простого ознакомления (надо же знать, что это и с чем его едят), а затянулась на пару-тройку месяцев, в течение которых каждая свободная минутка отдавалась на откуп близзардовскому продукту, завоевавшему в моем сердце раз и навсегда прочное место наряду с теми же HOMM всех мастей и расцветок. Хотя, если честно, WCII я люблю значительно больше. Но оно того, без сомнения, стоит.

Так все же в чем секрет всенародной, неистребимой любви? Дух? Да, настроение, дух — это хорошо, но еще не все. Графика? Да, графика важна, особенно в последнее время. Юниты, спелы? Ну куда же без них. Но раз за разом, встречаясь с той или иной игрушкой, геймплей которой основан на борьбе эвилов с гудами, представленной как стратегия реального времени, я сравниваю новоувиденный продукт с WarCraftII. Почему? Ответ, наверное, кроется в простой формуле — качество, настроение, красота. Ибо военное ремесло стопроцентно соответствует ей, оставаясь одной из наиболее любимых народом игр. Дай бог, появятся более качественные, более красивые со всех точек зрения, более интересные, но WCII навсегда останется тем, что он есть. Потому что сделать еще проще, еще играбельнее и еще более увлекательно, наверное, не сумеет уже никто и никогда. И да будет так. MG



Fireball — полезное изобретение магической мысли нашего времени. Жаль, расходуется по пустякам. Но зато польза, ибо даже один мертвый враг, это все же мертвый враг, что значительно лучше живого.

Воевать надо тоже с умом, иначе все может кончиться слишком рано

Если брать в расчет то, что вы приняли сторону красиво говорящих человеко-эльфо-гномов, то стоит учитывать некоторые специфические особенности их боевых юнитов. Например, гномов-подрывников стоит использовать при уничтожении как живой силы противника, так и при снесении архитектурно-оборонительных сооружений орков и переметнувшихся на их сторону предателей людей. Стоит учитывать, что на дозорную, сторожевую и орудийные башни требуется всего один гном-подрывник, а вот на более серьезные строения придется затратить от двух и более идентичных юнитов. При использовании палладинов лучше всего включать в отряд три-четыре таких юнита, дабы лечить друг друга и все остальные юниты, не тратя слишком много времени на ожидание восстановления уровня маны. Маги достаточно мало пригодны для единичного использования. Следует иметь в отряде пару-тройку магов, дабы они могли обрушивать на головы незадачливого противника ледяной шторм или обращать юниты оного в тварей (очень полезный и, главное, эффектный спелл, надо заметить. Один из двух наиболее широко использованных мной). Лучников стоит проапгрейдить по самое не хочу, тогда они начинают приносить наибольшую пользу. Хотя, даже несильно апгрейженные лучники, но в достаточных количествах (где-то три к одному) вполне могут противостоять дракону. Хотя лучше все же создать численный перевес, дабы не искушать судьбу.

Если ты большой и толстый,— применять тебя не просто

Если же смотреть со стороны орков, то наиболее боеспособными у них являются огры-маги. Такие двухголовые дурни, наделенные достаточным количеством магических штучек, чтобы устроить последнюю ночь Помпеи самым отъявленным юнитам людей. Также стоит обратить внимание на рыцарей смерти. Уж очень эффектные (и эффективные, надо признать) у них спеллы. Но одна беда у этих мрачноватых ребят, недолговечны они, как все прекрасное на земле. Драконы, конечно, дороги, но достаточное их количество, штук пять-шесть, способно навести такой шухер в рядах людской армии, что только держись. Надо помнить, что лучники и дозорные башни являются их естественными и вполне ощутимыми врагами. Тролли-метатели незабвенных каменных, а после апгрейда вполне металлических топоров, способны нанести урон даже самолечащимся палладинам. Чтобы уничтожить подводные лодки людей, необходимо снабжать флот, состоящий из дреноутов и разрушителей, дирижаблем гоблинов. Только с него их и видно. И еще драконы способны разглядеть в пучине вод сии хитроумные порождения человеческого ума. Катапульты следует использовать по их прямому назначению — разрушение всевозможных вражеских сооружений. При этом было бы совсем неплохо снабдить их нехилой охраной апгрейженных пехотинцев или тех же самых огров. Дабы не смущать умы людишек столь легкой добычей.







СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Как мы уже писали недавно, компания Hewlett-Packard представила серию интеллектуальных принтеров, которые могут сами путешествовать по Сети, проверять суммы в платежках и так далее. Но это еще цветочки по сравнению с тем, что сейчас делают под маркой «евроремонт». Разумеется, мы говорит не о ремонте в квартире, с переделкой ванной и установкой новых розеток. Мы говорим о переделке частных домов в Европе по последним веяниям компьютерных технологий. О холодильниках, подсоединенных к Internet и самостоятельно бдящих за пополнением содержимого, вы, конечно, слышали. Вся остальная техника в доме, включая половые коврики и дверные ручки, также оснащается датчиками и подсоединяется к общей домашней компьютерной сети. Кроме того, в доме устанавливается большое количество дополнительных датчиков. После этого, по замыслу конструкторов, коттедж превращается в компьютеризированный рай. Свет включается и выключается сам по себе, по мере перемещения хозяев по комнатам и коридорам. Так же ведут себя вода в кранах, бытовая техника, занавески и прочая начинка дома. На случай менее очевидных действий, например включения музыки или телевизора, существуют голосовые команды или жесты. Поясним последнее – вместо того, чтобы орать «эй, телик, включись и покажи мне пятую программу» (такая фраза будет воспринята и успешно обработана домашней компьютерной системой), можно просто показать вытянутой рукой на телевизор и подождать секунду-другую. Компьютер, управляющий всем домом, является обучающимся, с тенденцией запоминать привычки хозяев и стараться делать все вовремя без напоминаний. Поэтому, если вы каждое утро делаете зарядку под музыку или принимаете вечером ванну, программа очень скоро усвоит ваши привычки и будет включать музыку и наливать ванну, как только вы пришли в подходящее время в соответствующее место.

Nick A. Skokov

Читайте в этом выпуске:

Lady Alice, Nick A. Skokov

Цифровая фотография уже не кажется такой экзотикой, как это было еще года полтора назад. Благодаря постепенному снижению цен диджикамы становятся объектами вполне повседневных покупок, а из-за простоты использования — одним из любимых средств развлечения на досуге. Нам, правда, это не грозит еще несколько лет, но получить в свое распоряжение заветный девайсик хочется уже сейчас. Сколько же денег придется выложить сегодня, чтобы разжиться оптимальной камерой?



Они умеют снимать кино!

Новые цифровые камеры годятся не только для фотографий

Но сначала давайте заглянем внутрь корпуса цифровой камеры, чтобы узнать, из каких основных узлов состоит ее архитектура.

Объектив и фильтры

Оптическая часть диджикама мало чем отличается от аналогичной в пленочной камере — проецирование изображения не зависит от того, на что оно попадет через систему линз и зеркал. Другое дело — дополнительные элементы, которых в простой фотокамере не найти.

Цифровая фотокамера выдает в результате работы полноцветное изображение, но сама по себе матрица CCD/CMOS не способна обрабатывать информацию о свете, будучи до обидного монохромным устройством, фиксирующим интенсивность излучения. На помощь приходит набор корректирующих фильтров. Так как светодиоды не могут оценить длину волны того или иного источника света, поверх них помещается слой тончайших цветофильтров, которые не пропускают через себя никакой другой оттенок, кроме заданного. Впоследствии процессор диджикама, руководствуясь специальными алгоритмами, восстановит исходный цвет каждого пиксела изображения, отталкиваясь от характеристик соседних с ним ячеек матрицы. Надо отметить, что единого принципа организации цветофильтра не существует, и в различных камерах мы сталкиваемся с отличающимися схемами.

Наиболее широко применяется RGB-фильтр на зеленой основе. В нем используются четыре чередующиеся матрицы цветных участков, две из которых — зеленые. Альтернативным вариантом выступает CMYG-фильтр, где тоже присутствует зеленая составляющая, но на этот раз в комбинации с желтым, пурпурным и голубым. На самом деле теоретически возможно применять и другие цветовые схемы фильтрации, но особого преимущества они не дадут.

Сенсор

Матрица сенсора CCD/CMOS — «сердце» любой цифровой камеры. Она реагирует на попадание на ее поверхность лучей света и формирует на их основе изображение. Основные характеристики сенсора — его емкость, выражающаяся в количестве составляющих матрицу ячеек, и динамический диапазон каждой из ячеек. Если первый показатель не вызывает вопросов, то под вторым прячется предельная емкость каждого элемента — количество накапливаемых электронов, которое ячейка может содержать до своего переполнения. Чем больше это число, тем качественнее и реальнее получается изображение.

Устройство сенсора очень сложное. В профессиональных камерах применяются так называемые полнокадровые сенсоры, в более простых — сенсоры с межлинейной передачей (Interline Transfer). Они отличаются тем, что в простом варианте роль механического затвора может быть перенесена на программный код, управляющий регистрами смещения, а для корректировки освещенности используются специальные микролинзы. В целом изображение, получаемое при помощи полнокадровых

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Что означает характеристика aperture в описании камеры и какие значения там должны быть для хороших снимков?

Словом «aperture» по-английски передается термин «диафрагма» — одно из ключевых понятий оптической системы любого фотоаппарата, как пленочного, так и цифрового. Однако конкретные ее значения практически ничего не говорят о качестве съемки и довольно мало — о возможностях аппарата. Дело в том, что диафрагма представляет собой шторку с отверстием переменного диаметра, а ее размер выражает отношение между диаметрами линзы и актуального отверстия, таким образом, например, обозначение f/8 показывает, что текущий размер отверстия диафрагмы в восемь раз меньше, чем диаметр линзы. От этого соотношения зависит такой показатель, как длительность выдержки, а от их совокупности — глубина резкости кадра. Обычно диафрагма объективов может колебаться от 1/2 до 1/16.

Почему везде говорится о «модели RGB» и что вообще это такое?

А: Различные цветовые модели призваны помочь оценить в общих понятиях цвет того или иного объекта, а также воспроизвести его заново. Так как все, что воспринимает наш глаз (и сенсор цифровой камеры соответственно тоже), — это истинный белый свет, отраженный от того или иного материала, преломленный или отфильтрованный полупрозрачными субстанциями. Физически это описывается при помощи длины волн, света, однако, мы склонны интерпретировать отраженный свет в понятиях цвета. Модель RGB берет за основу результат преломления белого света стеклянной призмой (то есть радугу). При этом первичными цветами выступают как раз красный, зеленый и синий, в сумме дающие снова белый. Кстати, черный свет в этой схеме описывается как вообще полное отсутствие света. RGB применяется очень широко, но считать ее единственной схемой нельзя. Не менее широко распространена, к примеру, схема CMY (и ее печатный вариант



Olympus Camedia C-2100 UltraZoom $950





2,1 MegaPixel. 10x Optical Zoom, 2,7x Digital Zoom

Камера сразу привлекла нас видом достаточно профессионального объектива. Надо сказать, ожидания наши оправдались — качество оптики очень хорошее. Все новые модели фотоаппаратов от Olympus умеют снимать не только отдельные кадры, но и даже кино, то есть видео, причем со звуком. Разрешение при этом получается, конечно, пониже, да и сам фильм приходится достаточно сильно сжимать за счет потерь качества, иначе он просто не поместится во Flash-карту. На 8 Мбайт Flash помещается примерно 28 с видео, что составляет 3,5 Мбайт/с. Так что, если вы купите в камеру 128 Мбайт Flash и поставите хорошие аккумуляторы, которые не сядут на полпути, вы сможете записать почти восьмиминутное кино. Конечно, это не видеокамера для снимок фильма о круизе вокруг света, но записать в подробностях, как ваша девушка отбивается от удава, с которым вы ей предложили сфотографироваться, вполне под силу. Причем камера записывает даже звук, хотя и весьма посредственно. Вообще, микрофон можно было бы поставить и получше или расположить поудобнее, так как он практически не записывает того, что говорите вы сами, из-за узкой направленности, но тем не менее записывает весь шум от механики оптики объектива, которая непрерывно жужжит и пощелкивает из-за автофокусировки. Разумеется, когда вы просто снимаете, — все эти звуки не заметны, но на записи они отчетливо слышны и составляют весьма громкий фон. Можно воспользоваться и внешним микрофоном, так как разъем для него есть. Дизайн камеры в целом производит хорошее впечатление как с виду, так и в работе — камеру удобно держать одной рукой, даже несмотря на большой объектив.

Плюсы — отличное качество оптики, большой zoom, возможность записи видеороликов, удобство в использовании. Минусы — довольно скромная матрица, всего 2,1 мегапиксела (для такой достаточно навороченной камеры матрицу можно было бы сделать и побольше), и отсутствие в комплекте аккумуляторов.

матриц, отличается более высоким качеством и динамическим диапазоном, зато во втором варианте меньше «цифрового шума», да и конструкция позволяет максимально сокращать промежутки между двумя кадрами.





Рабочая область

Общее число составляющих матрицу цифровой камеры пикселов и то, которое реально участвует в формировании изображения, зачастую не совпадают. Так же, как, например, и в случае со скоростями CD-приводов производители диджикамов склонны приводить формальные параметры вместо реальных. А разница между этими величинами, между прочим, может быть вполне заметной.

Дело все в том, что камерой активно используется внутренняя зона матрицы, в то время как по бокам остается несколько различных «рамок». Причем количество физически считываемых пикселов меньше общего их числа, число ячеек, участвующих в формировании изображения, — еще меньше, а рекомендуемая производителем диджикама область для снимка может, вообще, быть меньше суммарной величины на несколько сотен пикселов! Самые внешние ряды и колонки матрицы совсем не читаются камерой, далее следует некоторое количество полностью затененных пикселов — эта рамка используется камерой для определения «истинного черного» цвета и подстройки автоуровней. Иногда встречаются и другие проблемы: некоторые производители выпускают «переходные» модели, то есть помещают более емкую матрицу CCD/CMOS в старый корпус, в результате чего прежняя линза не может обслужить все пикселы нового сенсора.

Olympus Camedia C-2040ZOOM $650



2,1 MegaPixel. 3x Optical Zoom, 2,5x Digital Zoom

По виду эта камера похожа на младшую модель камеры — C-2100. На самом деле это камера из другой линейки, более раннюю модель которой мы отмечали призами пару лет назад. Основное отличие C-2040ZOOM от C-2100 — компактность и видоискатель, отделенный от объектива камеры. За счет использования меньшей по размерам выдвигающейся оптики камера получилась более компактной, но при этом сохранила достаточный zoom и приличную светосилу объектива. Электроника же соответствует последнему слову техники: множество функций выбора режимов, автоматическая и ручная выдержка, диафрагма и настройка на резкость, цифровой zoom, возможность записи видеороликов и так далее.

Плюсы — компактность, удобство, возможность записи видеороликов. Минусы — раздельный видоискатель (хотя это и принято в камерах данной ценовой и размерной категории) и отсутствие в комплекте аккумуляторов.



Привод автофокуса

Автофокусировка фотокамеры — полезнейшая вещь, но как быть, если нам нужно сделать снимок не статического объекта, а движущегося? Для компенсации движения мишени диджикамы могут оснащаться специальным приводом, который служит для оперативной подстройки фокуса. Так как такие случаи встречаются не часто и большинство композиций для снимков обладают низкой динамикой, автоприводом оснащаются в основном дорогие профессиональные и полупрофессиональные модели. Впрочем, если ваше хобби — фотографирование пасущихся коров из окна электрички, то без этой функции не обойтись. В нормальном состоянии автопривод не активен, а после включения он начинает



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

с добавлением истинного черного цвета — CMYK). А самой старой следует, пожалуй, считать модель RYB (красный, желтый и синий цвета), которая появилась задолго до не только цифровых камер, но и персональных компьютеров вообще.

Почему разные детали на снимке получаются то размытыми, то четкими?

Речь идет об эффекте «глубины резкости» — физическом явлении, благодаря которому определенные участки изображения проецируются четко («попадают в фокус»), а другие — более или менее размываются. Зона четкого изображения концентрируется вокруг точки основного фокуса, а ее размеры зависят от удаленности предмета от объектива, фокусного расстояния, установок диафрагмы и выдержки. В общем, действует такое правило, что большим показателям диафрагмы соответствует меньшая глубина резкости, и наоборот.

При фотографировании обычным объективом наибольшую резкость обеспечит диафрагма, выставленная на f/16. Однако это означает, что отверстие объектива почти целиком прикрыто и для получения необходимого количества света приходится выставлять более высокие значения выдержки, что тоже не лучший вариант.

Цифровые камеры по-разному обрабатывают вопрос глубины резкости. Некоторые из них позволяют осуществлять настройки вручную, другие пытаются сделать это автоматически, по наводке на центральный объект сцены. Наихудший вариант — это фиксированная установка объектива, которая встречается на самых дешевых изделиях. Она призвана обеспечить максимально возможную глубину резкости при любых условиях, но на практике это выливается в равномерно размытые кадры.



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Зачем цифровой камере выдержка? Там же нечему засветиться!

Как ни странно, есть чему. Хотя эти камеры не используют светочувствительных материалов вроде фотопленки, сам сенсор CDD/CMOS является устройством, цифровым по архитектуре, но аналоговым по методу работы каждого отдельного элемента-ячейки. В результате излишне долгого нахождения на свету они могут «переполниться» сверх необходимого значения, и даже частично передать свой заряд соседним элементам, что ведет к образованию размытых сияющих ореолов на снимке. Для обеспечения необходимого интервала выдержки в цифровых камерах могут применяться два типа затворов. Первый — механический, он действует так же, как и шторка в обычных фотоаппаратах. Второй тип является электронным, и он присущ только цифровым камерам.

Что дает функция «гистограммы»?

Оперативный просмотр гистограммы на цифровой камере позволяет пользователю быстро и просто оценить, насколько точно и равномерно распределяется освещенность снимка при текущих настройках экспозиции. По сути, гистограмма представляет собой график распределения уровней яркости вдоль по шкале значений серого цвета (от абсолютно черного к совершенно белому). При наличии осей координат можно было бы высчитать, сколько пикселов получат тот или иной уровень яркости. В зависимости от типа получившегося графика, можно судить о том, что происходит с изображением. Если большинство пикселов концентрируется вокруг центральных областей горизонтальной шкалы, то все в порядке. Отклонения же вправо и влево сигнализируют об избыточной или, напротив, недостаточной яркости. Иногда вместо гистограммы камера может показывать участки «пересвеченного» изображения непосредственно на своем ЖК-дисплее, поверх основного вида кадра.

подстраиваться под движения объекта, пока не будет дана команда на фиксацию снимка. Все необходимые операции по определению экспозиции производятся только непосредственно перед съемкой.

Подсветка автофокуса

Это — необязательный элемент диджикамов, и не все модели оснащаются им. Лампа подсветки помещается около блока оптики и служит для выделения находящихся в фокусе объектов при съемке в условиях низкой освещенности. Без нее автофокусировка диджикама может отказать. Расстояние, на котором подсветка эффективно работает, относительно невелико и составляет пару-другую метров. Лампа излучает, волны как в видимом, так и в инфракрасном (невидимом для глаза человека) диапазоне, причем последний вариант предпочтительнее. В профессиональных диджикамах своей собственной лампой подсветки зачастую оснащается не только оптическая система, но и вспышка.

АЦП

Несмотря на всю свою цифровую природу, конструкция диджикамов подразумевает несколько переходов между дискретным и аналоговым представлениями информации. Так, хотя сенсорная матрица CDD/CMOS представляет собой, казалось бы, универсальное средство для превращения последовательного потока внешних данных в виде набора пикселов, на деле все оказывается куда как сложнее. К сожалению, на выходе сенсор

Hewlett-Packard PhotoSmart C6326 $850



2,24 MegaPixel. 3x Optical Zoom, 2x Digital Zoom

Эта камера выглядит, как настоящий фотоаппарат. И размеры у нее, как у настоящего пленочного фотоаппарата. Разве что пленка не вставляется, да еще несколько полегче на вес. У нее даже zoom выбирается кольцом на объективе, что, кстати, не позволяет работать



с камерой одной рукой. Из нетипичных достоинств следует отметить качественный зеркальный видоискатель. Во всех остальных камерах, протестированных нами до этого, встречались видоискатели только двух других видов — либо раздельные, либо с дополнительным LCD-экраном в более дорогих моделях. В данном же случае все сделано, как в пленочном фотоаппарате. Основная LCD-панель сзади камеры может откидываться кверху для большего удобства, скажем, если вы собрались снимать под столом. USB-разъем в этом HP стандартный, а не micro USB (на который пока нет стандарта), что позволяет не таскать с собой специальный шнур, а использовать любой.

Плюсы — добротное HP-исполнение, неплохая оптика и максимальная приближенность к дизайну традиционных фотоаппаратов. Минусы — громоздкость, крайнее неудобство регулировки zoom, небольшая светосила и zoom объектива для аппарата таких размеров.



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Сколько места в памяти аппарата занимает одна фотография?

Емкость накопителя цифровой камеры зависит от объема установленной флэш-карты и используемого в камере алгоритма компрессии изображения (если таковой вообще применяется).
На сегодняшний день размеры съемных карт колеблются в широком диапазоне — от 8 до 128 Мбайт. При этом верхняя граница возможностей карточек постоянно возрастает, что очень удобно: каждое новое поколение цифровых камер увеличивается размеры файла изображения.
Из форматов файлов в подавляющем большинстве случаев используется TIFF или JPEG. TIFF в «чистом» виде хранит изображение без компрессии или же со сжатием, гарантирующим отсутствие потери качества. Поэтому и размеры TIFF-файлов обычно очень велики: для разрешения 1024x768 точек это будет примерно два с половиной мегабайта, а для 1600x1200 пикселов — уже 6 Мбайт. JPEG же, напротив, подразумевает потерю какой-то части полезной информации для создания предельно компактного файла. Отличительной особенностью этого формата является то, что он позволяет гибко настраивать степень сжатия и соответственно качество изображения (к сожалению, далеко не все камеры позволяют пользователю изменять этот параметр вручную). Так, JPEG в максимальном качестве создаст при разрешении 1024×768 файл объемом в 800 Кбайт, а при разрешении 1600×1200 — около 1,7 Мбайт. Если же качество установлено на среднее значение, то эти величины составят соответственно 200 и 450 Кбайт. Реально фотографии хорошего качества для печати получаются при размере снимка от 0.5 Мбайт. Для использования снимков преимущественно в электронном виде вполне хватает и среднего качества изображения, причем разрешение желательно устанавливать не на максимум, так как картинки больше 1024×768 обычно приходится просматривать с уменьшением.



может предоставлять системе только аналоговую информацию, выраженную в вольтах. Для дальнейшей обработки этот сигнал сначала должен быть подвергнуть усилению, а затем пропущен через АЦП (аналогово-цифровой преобразователь). На выходе это устройство дает точные данные, какая величина освещенности пришлась во время фотографирования на тот или иной элемент матрицы.

Здесь следует четко определить те границы, в которых АЦП диджикамов могут влиять на качество итогового изображения. Так как матрица не имеет ни малейшего представления о том, как в дальнейшем будут обработаны ее данные, каждый ее пиксел просто фиксирует соответствующую часть снимка, причем делает это в том динамическом диапазоне, который соответствует ее техническим характеристикам. В свою очередь, АЦП переводит полученное значение в некоторое число. Оно равно мощности дискретизации преобразователя: если в камере установлен 8-битный АЦП, то каждому пикселу может быть приведено в соответствие одно из 256 значений яркости; если мы имеем дело с 10-битным устройством, то число вариаций увеличится до 1024; 12-битное выдает 4096 уровней и так далее. Однако улучшить каким-либо образом полученный от матрицы сигнал преобразователь не в состоянии, и, приобретая диджикам с более мощным АЦП, вы можете быть уверены только в том, что на снимке будут соблюдены более тонкие переходы между деталями изображения. Разумеется, чем лучше динамический диапазон сенсора, тем более сложные преобразователи необходимы для его обслуживания. Кроме того, есть связь между разрядностью АЦП и при-

EPSON PhotoPC 3000Z $820





3,3 MegaPixel. 3x Optical Zoom, 2x Digital Zoom

Камера с виду похожа на Olympus C-2040. Но первое впечатление оказалось обманчивым. С одной стороны, самая большая на сегодня матрица CCD — 3,3 мегапиксела и соответственно очень высокое качество снимков. Кроме того, в комплекте с камерой идут не только аккумуляторы, но и зарядное устройство к ним. С другой стороны, менее удобное управление, довольно большая тормознутость камеры, выражающаяся в медлительной реакции на кнопки, а иногда просто отсутствие реакции.

Плюсы — большая CCD-матрица, минусы — некоторое неудобство в управлении, большой вес, разделенный с объективом видоискатель.



3,3 MegaPixel. 5x Optical Zoom, 2x Digital Zoom

Оригинально выглядит эта камера, использующая носитель Memory Stick для записи информации. Нельзя не отметить высококачественную оптику фирмы Carl Zeiss, а также достаточно широкий диапазон zoom. В целом камера смотрится, как красивая и дорогая игрушка, за счет несколько меньших, чем объектив, размеров и отсутствия оптического видоискателя — его заменяет LCD-панель. Корпус DSC-F505V вместе с LCD-панелью поворачивается относительно объектива в широких пределах, что позволяет с удобством контролировать процесс съемки как под столом, так и над головой. В отличие от многих камер, где кроме специальных аккумуляторов можно использовать и обычные пальчиковые и даже простые батарейки (только не китайские, которые садятся при попытке снять первый кадр), дизайнеры из SONY пошли по пути увеличения компактности за счет снижения универсальности. Камера работает только от специального аккумулятора или от сетевого адаптера, вставляемого на его место. Аккумулятор для зарядки подключается к внешнему блоку питания. Несмотря на всю игрушечность и компактность, не забывайте про оптику одной из лучших фирм мира и максимальную на сегодня — размером 3,3 мегапиксела — CCD-матрицу, что в совокупности обеспечивает отличное качество снимков. Возможность записи видеороликов также присутствует. Хотелось бы отметить удобство дизайна кнопок и простоту в использовании.

Плюсы — оригинальный дизайн, отличная оптика и разрешение, удобство в эксплуатации. Минусы — отсутствие отдельного видоискателя кроме LCD-панели, необходимость использования специального аккумулятора SONY. Кроме того, хотя MemoryStick и удобный носитель, но пока не столь широко распространен, как два других.

SONY DSC-F505V $930







меняемым в камере форматом хранения данных: для RAW-файла характерна как раз 10–12-битная глубина пикселов.

ОЗУ

Как и большинство современных электронных приборов, цифровые фотокамеры оборудуются определенным объемом собственной оперативной памяти помимо той, которая обеспечивается флэш-картами. В ОЗУ диджикамов снимки попадают непосредственно перед их записью на съемный носитель; в результате этого сокращается минимальный промежуток между двумя кадрами, что особенно важно при последовательной съемке нескольких видов одной сцены или, например, непрерывной серии с движущимся объектом. Несмотря на то что поначалу не все камеры оснащались подобным «буфером», сегодня практически невозможно

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Что означает CCD в описании сенсора камеры?

Хотя пользователь может и не подозревать об этом, внутри его цифровой камеры могут находиться сенсорные матрицы, работающие на основе трех совершенно различных технологий. Первая, наиболее «классическая» из них, заключается в использовании CMOS (Complimentary Metal Oxide Semiconductor). Это наиболее дешевый способ, зачастую применяемый в камерах низшего ценового диапазона. Отрицательными сторонами применения CMOS-матриц бывают пониженное по сравнению с другими устройствами качество изображения, а также сравнительно высокий уровень «шума» в получаемом изображении. Поэтому цифровые камеры более высокого класса работают, как правило, с CCD-матрицами (Charged Coupled Device), которые обеспечивают заметно более высокое качество снимков, хотя и обходятся покупателю дороже. Третья технология, CMD (Charge Modulated Device) вобрала в себя достижения двух предыдущих: пиксельная схема CCD и использование транзисторов CMOS.

На экране компьютера мои снимки выглядят совсем не так, как в жизни.

Добиться точной цветопередачи — удел настоящих мастеров своего дела, к тому же использующих дорогостоящую аппаратуру. Работая в домашних условиях, всегда готовьтесь к тому, что полученное изображение будет отличаться от реальной сцены, представшей перед вашими глазами. Человеческий глаз — сложнейший прибор, оборудованный огромным количеством фильтрующих и компенсирующих модулей. Чтобы добиться лучшего приближения, попытайтесь поработать с настройками баланса по белому цвету, изменять экспозицию снимков и т. п. Далее, проверьте цветовые настройки вашего монитора. ЭЛТ-устройства разлаживаются со временем и, даже если вы загружаете соответствующий цветопрофиль, регулярно приходится корректировать вручную такие банальные настройки, как яркость, контрастность, температура цвета.



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Правда ли, что с каждой цифровой камерой необходимо применять флэш-карты только того же производителя?

Нет, и подобные «рекомендации», время от времени встречающиеся в руководствах пользователя, являются не чем иным, как обычным рекламным трюком. На самом деле вы ограничены только типом применяемой в вашей камере карты — Compact Flash, Smart Media, или, если у вас продукт Sony, то Memory Stick. Более того, раскроем секрет: несмотря на фирменные логотипы, зачастую карты памяти для различных производителей камер изготовляются на одном и том же заводе. Например, Canon, Epson, Kodak, Nikon и Panasonic пользуются памятью SanDisk. А карты Smart Media на весь мир производят практически только два концерна — Toshiba и Samsung. Однако в этом случае, если покупать «голую» карту, то есть не доработанную производителем камеры, можно лишиться поддержки некоторых специфических фирменных возможностей, например поддержки панорамных кадров. Главное — не пытаться сэкономить, приобретая дешевую безымянную флэш-карточку китайского производства. Они то теряют данные, то вообще отказываются работать дальше.

Лучше ли покупать камеру в которую можно поставить обычные пальчиковые батарейки или нет?

Однозначного ответа не существует. Камеры, в которые можно вставить пальчиковые батарейки, обычно четыре или аккумуляторы того же размера обычно бывают большего размера, чем камеры использующие маленькие специализированные аккумуляторы. Так что в одном случае вы выигрываете по дешевизне и доступности источников питания, а в другом — по весу и компактности.

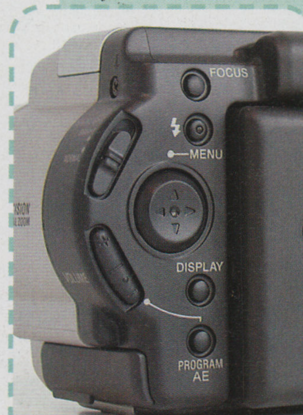
SONY DSC-S50 $640



2,1 MegaPixel. 3x Optical Zoom, 2x Digital Zoom

Это не самая новейшая модель данной серии — уже вышла камера S70, превосходящая S50 по многим показателям, но мы, к сожалению, не смогли получить ее для тестирования. Тем не менее и эта камера производит очень хорошее впечатление. Оригинальный, откидывающийся и вращающийся под любым доступным углом LCD-дисплей, какой до этого встречался только в видеокамерах, возможность записи видеороликов, традиционно удобное меню с мини-джойстиком, куча других дополнительных функций, и все это при относительно небольшой цене. В процессе эксплуатации мы отметили, что MemoryStick, пожалуй, самый удобный и функциональный носитель по дизайну, — он не такой хрупкий, как SmartMedia, и меньше засоряется (если его ронять в песок или носить в пыльных карманах), чем CompactFlash.

Плюсы — большое количество функций, вращающийся LCD-дисплей, возможность записи видеороликов. Минусы — не самая новая модель, камера могла быть и полегче, необходимость использования специального аккумулятора от SONY.



найти серьезный аппарат без ОЗУ. Более того, налицо тенденция постоянного увеличения объемов оперативной памяти, что обусловлено растущими объемами каждого отдельного снимка.

В зависимости от конкретной архитектуры диджикама ОЗУ может играть роль буфера предпроцессинга или постпроцессинга. В первом случае сделанный снимок обрабатывается процессором камеры и конвертируется в окончательный формат хранения изображения до того, как помещается в память. Поэтому количество кэшируемых снимков зависит от таких характеристик диджикама, как тип файла, степень его компрессии и использовавшееся при съемке разрешение. Во втором случае память располагается между АЦП и процессором. В нее помещается непосредственно полученное с матрицы сенсора и оцифрованное преобразователем изображение в RAW-формате. По мере своей работы процессор выгружает изображения из ОЗУ и отправляет их на флэш-карту. Здесь нет никакой зависимости между параметрами кадра и количеством хранимой в оперативной памяти информации: все жестко предопределено физическими параметрами диджикама.

Процессор

В зависимости от «навороченности» камеры на ее процессор может возлагаться множество функций по обработке изображения, помимо стандартных процедур управления отдельными блоками устройства. Однако в любом диджикаме процессор обязательно выполняет одну работу — кодировку файла изображения.

Хранить внутри диджикама несжатое изображение — недопустимая роскошь даже в свете сегодняшних тенденций по сокращению стоимости флэш-памяти и росту ее удельной емкости. Кроме того, любая картинка заведомо несет в себе



определенное количество избыточной информации, которую человеческий глаз не воспримет, а принтер не напечатает. Поэтому все файлы кадров в цифровых камерах хранятся в сжатом состоянии, и кодировка их является последним действием, выполняемым процессором фотоаппарата.

В качестве единого стандарта для цифровой фотографии был принят формат файла EXIF (Exchangeable Image File), разработанный еще пять лет назад японской национальной ассоциацией научных исследований в области электронной промышленности. Так как все первые диджикамы производились в Стране восходящего солнца, то такой выбор не вызывает удивления. Впрочем, стандарт оказался действительно очень удобным. Он основан на базовом алгоритме JPEG DCT, то есть любое устройство или компьютерная программа, поддерживающая JPG-сжатие, гарантированно сможет открыть подобный файл.

Помимо собственно изображения, EXIF записывает в файл некоторую техническую информацию о самой камере и условиях съемки. Эти данные помещаются в заголовок файла и обычно содержат дату и время создания изображения, сведения об экспозиции и т. п.

ЖК-дисплей

Практически все современные диджикамы оборудуются дисплеем на жидких кристаллах, который играет роль расширенного видоискателя, а также экрана для предварительного просмотра кадра или же прокрутки содержимого флэш-карты. Обычный размер дисплея колеблется от полутора до двух дюймов, и зачастую экран покрывается специальными защитными пленками, которые не только не допускают его физическое повреждение, но и снижают интенсивность бликов даже при прямом солнечном свете. Некоторые новые камеры используют ЖК-дисплей и в качестве основного видоискателя, заменяя им обычную оптическую систему.

Аккумулятор

Хотя в технологическом процессе фотографирования батарея диджикама принимает участие только в опосредованной форме, ее значение нельзя недооценивать. Кроме того, именно аккумулятор является до сих пор одним из наиболее проблемных узлов любой цифровой камеры. Из-за присутствия в аппарате узлов, производящих механическую работу, и жидкокристаллического дисплея расход электроэнергии оказывается очень высоким. В то же самое время легкость и компактность являются одними из основных достоинств камер, что исключает применение массивных аккумуляторов.

В результате большинство диджикамов используют стандартные «пальчиковые» (АА) батареи, которых не хватает на длительную съемку (то есть электричество закончится раньше, чем заполнится карта памяти), и пользователь вынужден носить с собой несколько запасных комплектов. В качестве альтернативы в прошлом году начали широко внедряться специальные блоки литий-ионных или никельметаллгидридных (NiMH) аккумуляторов мощностью 4–8 Вт. Применение в диджикамах обычных никель-кадмиевых батарей не рекомендуется из-за необходимости полной разрядки таковых перед повторной зарядкой. Гидроксидные аккумуляторы более эффективны при работе, однако обладают меньшим количеством «жизненных» циклов и склонны к потере заряда даже при обычном хранении. Самой большой емкостью обладают литий-ионные элементы питания, но для их подзарядки нужно специальное устройство, да и стоят они заметно дороже. Обычно производители камер приводят в технической спецификации своих устройств довольно жесткие требования к используемым аккумуляторам.

Менеджер печати

После того как съемка закончена, и готовые кадры находятся на карте флэш-памяти, некоторые диджикамы позволяют создать своего рода пакетное задание на печать

SONY DSC-P1 $900

3,3 MegaPixel. 3x Optical Zoom, 2x Digital Zoom

Очень маленькая карманная цифровая камера, и при этом CCD-матрица — 3,3 мегапиксела! В целом набор функций примерно такой же, как и у DSC-S50, даже мини-джойстик есть. При всей портативности камера снабжена оптическим видоискателем наряду с LCD-панелью. В общем, мы все же считаем, что компоновка данного аппарата не совсем пропорциональна — уж если делать маленькую карманную камеру, то и по комплектации она должна быть не слишком дорогая, ведь хорошую оптику туда все равно не втиснешь. Как известно, сколь навороченной «мини-мыльницу» не делай, все равно она по качеству оптики проиграет камере нормальных размеров.
Но с другой стороны, для тех, кто не страдает от недостатка денег, такая игрушка может быть вполне кстати.

Плюсы — очень миниатюрная, высокое разрешение, и остальные функции на современном уровне. Минусы — не очень надежно закрывающиеся шторки на объективе (вместо крышки), довольно скромная оптика, относительно высокая цена.







изображений. Обычно это делается при помощи записи на карту памяти специальных файлов настройки, которые впоследствии могут считываться печатающим устройством. Помимо номенклатуры печати камера может опционально печатать даты или титры.

Внешний интерфейс

Замыкает технологическую цепочку диджикама его интерфейс для связи с внешними устройствами. Хотя в большинстве случаев камеру подключают к персональному компьютеру, существуют возможности и непосредственного соединения ее с принтером или же вообще с устройством дистанционного контроля. В этом нет ничего принципиально нового: обычные пленочные фотоаппараты оснащаются маленьким пультом для управления на расстоянии уже давно. Однако в отличие от них, программное обеспечение, поставляемое в комплекте с диджикамом, зачастую позволяет производить ряд полезных функций, например настройку камеры на автоматическую работу в отсутствие пользователя. В этом случае снимки делаются через определенные промежутки времени и могут сохраняться не на флэш-карте камеры, а непосредственно на одном из локальных хранилищ PC. Другими словами, при помощи цифрового аппарата вы можете организовать почти настоящую систему видеонаблюдения! Кстати, если уж речь зашла о видео, то некоторые из современных диджикамов обладают еще и режимом работы в качестве видеокамеры: пользователь подключает ее к телевизору или видеомагнитофону (или видеокарте, оборудованной видеовходом) и может смотреть или записывать изображение. Конечно же, сохранять его на флэш-карте нельзя.

Впрочем, основным назначением внешнего интерфейса остается перенос изображений на компьютер. Возможностей соединения диджикама и PC довольно много, начиная с примитивного кабеля для последовательного порта (что неприемлемо на сегодняшний день из-за мизерной скорости передачи данных) и заканчивая такой экзотикой, как соединения FireWire. Самый широко распространенный на данный момент интерфейс — USB, обеспечивающий передачу до полумегабайта информации в секунду. В ближайшем будущем можно ожидать его замену на USB 2, стандарт которого предусматривает более чем десятикратное ускорение.

Выводы

По разрешающей способности современные цифровые фотоаппараты догнали и даже несколько перегнали традиционную фотографию. Разрешение обычного кадра на типичной пленке Kodak Gold 36 мм, учитывая все погрешности, считается равным примерно 1500×2000. Матрицы наиболее продвинутых на сегодня любительских моделей имеют 3,3 миллиона пикселов, что на 10% больше, чем на пленке. Реально же, если вы используете полученные фотографии в цифровом виде, вам столько и не надо. Картинка размером 1280×1024 или даже 1024×768 в формате JPG и объемом полмегабайта обеспечивает отличное качество изображения. Другое дело, если вы хотите вырезать часть фотографии или напечатать ее потом на бумаге, — тут лишние пикселы не помешают.

Реально, если не стремиться к полиграфическому качеству снимков при печати фоток большого размера, вас вполне устроит и 2,1-мегапиксельная камера.

В целом современные цифровые камеры произвели на нас хорошее впечатление, и надо отметить, что даже по разнообразию продукции, предоставленной на тестирование, можно сказать, что эволюция цифровых камер еще в самом разгаре и к следующему сезону можно ожидать большое количество новинок. Разумеется, это еще не повод, чтобы не купить камеру сейчас, к этому лету. Как мы уже упоминали, приобретая камеру и флэш-карту достаточного объема, вы избавите себя от всех дальнейших трат, за исключением выборочной печати фотографий, если в дальнейшем потребуется твердая копия на бумаге.

В принципе все камеры от Olympus, SONY и Nikon произвели на нас очень хорошее впечатление, но поскольку надо было выбрать что-то лучшее, мы это и сделали. Тем не менее остальные модели этих фирм лишь немного отстают от лидеров. MG

Редакция выражает благодарность за предоставленные для тестирования камеры следующим компаниям:

HP www.hp.ru
Alion Trading www.alion.ru
NAK Microware www.nak.ru
преставительству Nikon www.nikon.ru

Nikon Coolpix880 $700





3,34 MegaPixel. 2.5x Optical Zoom, 2x Digital Zoom

Очень легкая и портативная камера. Достигается это в том числе и за счет применения специальных аккумуляторов вместо питания от стандартных пальчиковых батареек. Превосходный дизайн, очень удобное меню. Огорчает отсутствие возможности записи видеороликов, пока еще, правда, не ставшей стандартной для всех цифровых фотоаппаратов. Пожалуй, это камера, которую наиболее удобно положить в карман и не обращать на нее внимания до тех пор, пока она не понадобится. И при все при этом — превосходное качество снимков. Кроме того, специально хотелось бы отметить немереное количество программного обеспечения, прилагающегося к камере.

Плюсы — компактность, малый вес, удобство в употреблении, высокое разрешение, разнообразное ПО. Минусы — относительно скромная оптика, небольшой оптический zoom, необходимость использования специальных аккумуляторов.





Lady Alice

Между Гранулой и Пикселом

Размышления о путях развития фотографии

Жил-был давным-давно один мудрый мужик. Пифагором его звали, может, кто помнит. И говорил этот самый Пифагор, что в основе всего — числа и что весь мир — лишь мишура поверх чисел. Над Пифагором прочие древние греки издевательски смеялись, и совершенно зря.

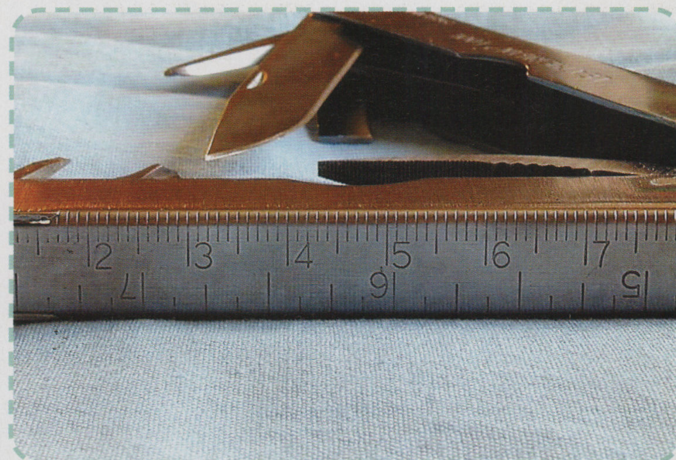
Потому что, оказывается, предсказал мудрый философ современную цифровую революцию.

А революции, как известно, редко бывают бескровными. Вот и теперь не на жизнь, а на смерть схватываются между собой традиционные и цифровые технологии, и захватывает эта борьба все уголки Реала. В том числе — и фотографию.

Традиции не устаревают никогда

Фотография, даже с нашей сегодняшней, довольно избалованной всякими техническими чудесами, точки зрения, еще представляется довольно сложным процессом, хотя ее возраст более чем солиден. Действительно, мы редко об этом задумываемся, но бытовое применение фотоэффекта неспешно, но неумолимо движется к своему двухсотлетию! Конечно, доступность и качество современной фотографии шагнули далеко вперед за прошедшие годы, однако даже снимки, сделанные в конце XIX века, не так уж сильно отличаются от тех, которые можно сделать сегодня обычной «мыльницей». По-прежнему величайшим достижением остается возможность цветной съемки, но и у нее уже за спиной немало лет. По большому счету, единственное направление, по которому классическая фотография еще как-то развивается, — это повышение реалистичности цветопередачи. Ну, пожалуй, еще и долговечность отпечатков. В остальном же мы пожинаем плоды технической мысли седой древности.

В основе фотографии лежат несложные физико-химические эффекты. Как уже давно стало известно ученым, под воздействием лучей света некоторые соединения способны изменять свой химический состав. В зависимости от применяемых веществ результаты такой реакции могут быть самыми различными. В частности, определенные составы можно нанести тонким слоем на прозрачный носитель и подвергнуть излучению. Некоторые группы молекул, на которые попадут яркие пучки света, изменят свой состав, в то время как другие останутся неизменными. Далее, подвергнув такую облученную пластину (первоначально в качестве основы для создания негативов применялось стекло) воздействию другого химического состава, «проявителя», можно получить точную карту световой маски, спроецированной на носитель. Обычно применяется негативный процесс, то есть изображение будет полностью инвертировано: светлым участкам сцены будут соответствовать темные на пластине, и наоборот.



Для получения же отпечатка, скажем, на фотобумаге, осуществляется обратный процесс. На светочувствительный слой на картонной основе проецируется при помощи мощного пучка света изображение негатива. В результате получается обычный позитивный снимок. В том случае, если речь идет о цветной фотографии, необходимо применить еще и компенсирующие светофильтры, обрабатывающие отдельные составляющие света, например соответствующие RGB-модели.

Технология фиксации снимка на фотопленку тоже не слишком сложна. Внутри фотоаппарата, в идеальной темноте, кадр ждет, когда на короткую долю секунды (в обычных условиях съемки — от 1/30 до 1/250 секунды) откроются шторки объектива, и изображение будет спроецировано внутрь. На пути оно пройдет через целую систему линз и зеркал, призванных обеспечить необходимую глубину резкости и достаточную освещенность. При помощи дополнительных устройств можно добиваться и более сложных эффектов, например трансфокации удаленных или мелких объектов.

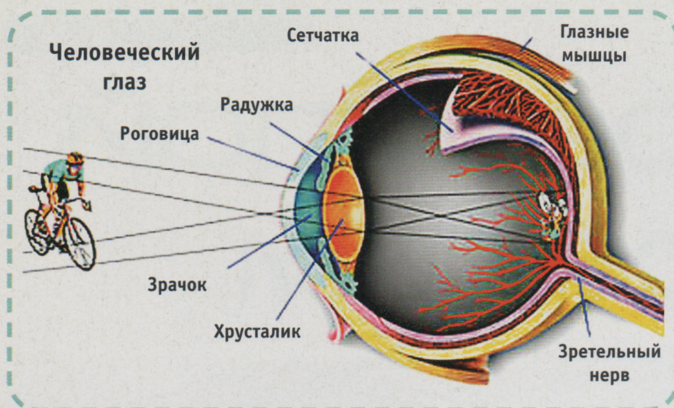
Хочется, но не можется?

Не хватает денег на цифровую камеру или жалко выкидывать свой старый Nikon? Никаких проблем. Некая компания Silicon Film Technologies объявила о том, что ею разработан специальный переходник, превращающий обычный фотоаппарат в цифровой. В существующий контейнер для фотопленки (два рулона и площадь протяжки) устанавливается особый блок с сенсорной матрицей, находящейся прямо напротив объектива. Зарядили аккумулятор, вставили — и готово! Есть, конечно, и ряд проблем: никаких дополнительных функций, реализованных в полноценных цифровых камерах, ждать не приходится, и редактировать изображение придется вручную на компьютере (к устройству прилагается специальный переходник для PC). Да и цена на первых порах обещает быть довольно высокой… Впрочем, посмотрим, насколько популярными станут подобные адаптеры через год-другой.

Взгляд через матрицу

Как ни странно, у цифровой фотографии практически нет ничего общего с классической. В отличие от традиционного подхода, основанного на аналоговой передаче как деталей, так и цвета, цифровые технологии априорно подразумевают дискретную природу получения и воспроизведения изображения. Что это значит?

Принцип цифрового подхода заключается в описании естественного объекта языком математики, чаще всего через конечное число атомарных



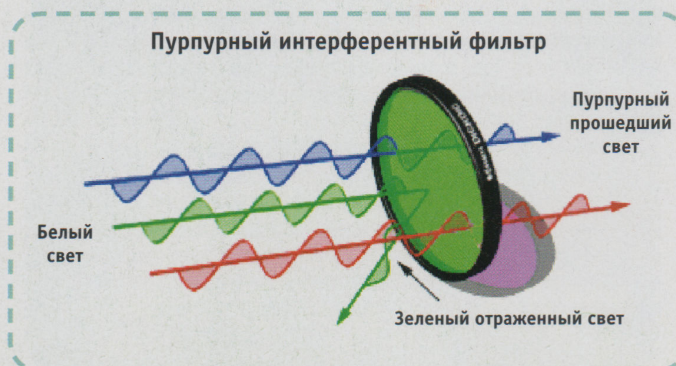


элементов, каждому из которых соответствует уникальный набор каких-либо параметров, например уровня яркости. Существует и другой вариант, который нельзя не упомянуть. Его смысл заключается в описании объекта через сложные параметрические функции. В качестве примера можно привести получившие в последние годы в трехмерном моделировании NURBS — неоднородные рациональные B-сплайны. В их основе лежат настолько мудреные математические формулы, что одно созерцание их вида довольно быстро приводит к полнейшему отупению или просветлению (последнее только в очень редких случаях — при наличии высшего образования в области математики). Однако в цифровой фотографии этот метод пока (подчеркиваем — пока) не прижился, поэтому основным способом передачи информации остается создание обширных массивов конечных чисел.

Цифровая фотокамера видит мир, как матрицу пикселов, скажем, 1000×1000 по вертикали и горизонтали. В этом (совершенно абстрактном) случае речь идет о «мегапиксельной» камере. Разумеется, даже такого довольно большого количества отдельных элементов изображения совершенно недостаточно для воссоздания реалистичной картины. Но возможности средств воспроизведения (будь то монитор компьютера или же цветной принтер) тоже ограничены предельным числом пикселов на единицу поверхности, поэтому две погрешности вполне компенсируют друг друга. Да и человеческий глаз обладает куда меньшей чувствительностью, чем та, на которую рассчитаны современные средства цифровой фотографии. Итак, внутри камеры уже нет никакой пленки. Вместо нее изображение фиксирует фотоэлемент — как раз та самая матрица с несколькими тысячами вертикальных и горизонтальных рядов ячеек. Каждый элемент ее реагирует на поток света, изменяя свой электрический заряд. После того как снимок сделан, аппарат считывает показатели каждой ячейки, приводит к единой численной базе и отдает дальше процессору камеры для дальнейшей обработки и сохранения. В качестве носителя можно использовать разные типы модулей памяти, но в 99% случаев применяются флэш-карты самых разных типов. Единого стандарта таких носителей пока нет, но ведь и обычная фотопленка выпускается в различных форм-факторах.

Баланс белого

Интересное отличие цифровых и пленочных фотокамер — это методика оценки баланса по белому цвету. Дело в том, что при осуществлении съемки нельзя удовлетвориться только констатацией полученной световой карты. Из-за того, что кадр может быть сделан в самых различных условиях освещенности, необходимо провести соответствующую именно им цветокоррекцию. Такой возможностью обладает человеческий глаз, поэтому мы не замечаем, как рефлекторно подстраиваемся под условия окружающей среды. Однако камера вынуждена производить эту операцию самостоятельно, выискивая в своем поле зрения тот цвет, который более всего близок к белому (и должен выглядеть как белый на снимке). Механизмом подобной оценки баланса обладает подавляющее большинство цифровых камер, а вот традиционные аппараты на этапе съемки ничего сделать не могут. Максимум, что возможно, — это задействовать специальные фильтры-насадки, однако эта операция производится самим фотографом вручную, и больше по интуиции.



Оптическая часть цифровой камеры не слишком отличается от того, что применяется в классике. Это те же самые объективы с различным углом захвата и фокусным расстоянием, компенсирующие и эффектные фильтры и многое другое. Что интересно: при желании можно приспособить к использованию на цифровых камерах некоторое оборудование из того, что рассчитано на обычные пленочные аппараты! На первый взгляд это может показаться излишней склонностью к рукоделию, однако серьезная разница в стоимости аксессуаров цифровой и классической фотографии заставляет подчас задуматься...

Ну и последнее отличие. После завершения съемки владелец цифровой камеры имеет на руках, точнее, во флэш-памяти, абсолютно готовый продукт — растровый файл, записанный в том или ином формате. Его можно отправить на дальнейшую обработку, но можно и непосредственно пустить в печать, иногда даже в обход компьютера. Таким образом, цифровая фотография существенно сокращает производственную цепочку... хотя и лишает пользователей романтических минут или часов в темной студии с загадочно пылающим багровым фонарем.

Что изменилось

Если на устройстве есть большая красная кнопка, блестящее черное колесико и экранчик с яркими цифрами, а главное — доходчивое руководство пользователя, нормальному человеку никогда не придет в голову поинтересоваться, что же прячется внутри. Нет, он будет радостно жать на кнопку, вертеть колесико и поглядывать левым глазом на экранчик. Другими словами, технические идеи, лежащие в основе архитектуры фотокамеры, должны быть самым решительным

TIFF

Наряду с форматом JPEG, TIFF является самым распространенным среди цифровых фотокамер. Его название расшифровывается как Tagged Image File Format, а по своим возможностям его можно отнести к самым мощным и гибким среди всех существующих форматов записи графических файлов. Мало кто использует все возможности, и даже цифровая фотография обходится лишь частью их. В основном это относится к его возможностям сохранять изображения без каких бы то ни было потерь, то есть не выкидывать ни бита информации при сжатии (применяется алгоритм LZW). Впрочем, многие камеры оперируют с TIFF, не прибегая к компрессии вообще, вероятно, для ускорения работы. Глубина цвета на каждый из каналов составляет от 8 до 16 бит.

образом отделены от практического ее исполнения.

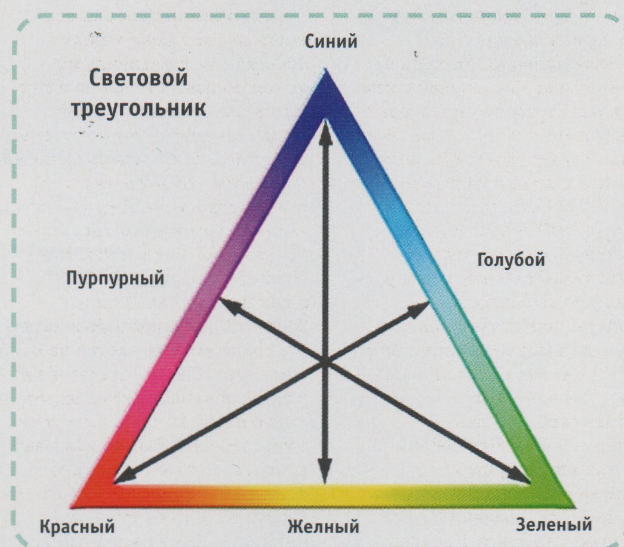
К счастью, разработчики цифровых камер пошли именно этим путем (неудивительно, что больше половины из них — традиционные поставщики фотоаппаратов). Поэтому пользователь, впервые взявший в руки такое устройство, не испытает никакого культурного шока, обнаружив на привычных местах видоискатель, механизмы настройки экспозиции и т. п. Процесс съемки тоже не сильно изменился, хотя некоторые моменты характерны только для цифровой фотографии, но не для классической и наоборот.

Самое главное, к чему приходится привыкнуть при переходе на цифровую камеру, — неизбежное наличие специфических артефактов изображения. Имеется в виду вся совокупность искажений изображения. Возникать они могут на трех этапах создания и предобработки кадра. Во-первых, это ошибки сенсорной матрицы и оптической системы. Например, применение внутри системы специального фильтра сглаживания может устранить муар на изображениях с чередующимися мелкими контрастными деталями, но на других изображениях они сами становятся причиной возникновения артефактов. Во-вторых, источником ошибок может выступать и процессор камеры в совокупности с обслуживающим его программным обеспечением. Комбинация математических ошибок и артефактов, порожденных оптической системой, может резко увеличить их видимость. Порой ошибки возникают и из-за упрощенных алгоритмов внутренних процедур, например из-за повышения контрастности изображения без компенсации образующегося гало. Наконец, третий и самый распространенный источник ошибок — применяющийся алгоритм компрессии изображения. Так как практически никогда кадр не хранится в своем естественном виде, его приходится ужимать. Стандартный метод сжатия снимка — JPEG, и тут уже все зависит как от сложности композиции, так и от степени сжатия. Для алгоритма JPEG вообще характерно наличие артефактов, пропорциональных используемым блокам. Зато значительно экономится занимаемое снимком место...



Разложение цвета на R,G,B.

Наконец, в традиционной фотографии применяется специальная шкала ISO/ASA , по которой определяется чувствительность фотопленки. Чем меньше число единиц, тем больше света необходимо для получения изображения. Однако и изображения получаются лучше на пленках с малой чувствительностью, потому что в них используются более мелкие гранулы активного состава. В цифровой же фотографии чувствительность определяется характеристиками сенсорной матрицы, которая в большинстве случаев реагирует на свет медленнее, чем фотопленка. Зато цифровые камеры позволяют менять текущее значение ISO, что просто невозможно для обычных фотоаппаратов. Впрочем, излишние отклонения в ту или иную сторону чреваты возникновением в кадре цифрового «шума», от которого очень сложно избавиться. Точное соответствие между чувствительностью матрицы и пленки приходит только с опытом.



Пора ли перековывать мечи

Цифровая фотография уверенно завоевывает свои позиции на самых разных сегментах рынка, не ограничиваясь только кругом энтузиастов-компьютерщиков. Напротив, первые шаги она сделала как раз в профессиональной области, постепенно расширяясь «вниз». В зависимости от того, для чего применяются цифровые камеры, изменяются и способы ее применения.

Для профессионального применения — скажем, в рекламной области, полиграфии, или технической съемке — выпускается оборудование, кардинально отличающееся от потребительских устройств как возможностями, так и ценами. Стоимость некоторых наборов, включающих в себя высококачественные камеры, наборы сменной оптики и фильтров, может достигать десятков и даже сотен тысяч долларов. Это на сегодняшний день заметно выше, чем цены на соответствующее по классу традиционное оборудование. Если же принять во внимание тот факт, что качество снимков, полученных классическим способом, пока все-таки чуть выше, встает вопрос: а стоит ли овчинка выделки?

Да, стоит. Главное преимущество, из-за которого профессионалы выбирают цифровую камеру, — это радикальное упрощение и ускорение производственного процесса. Используя привычные методы, фотограф должен отснять свои пленки, затем отдать их в лабораторию для получения контрольных отпечатков. Дальше следует кропотливая работа по ретушированию негативов и первичной цветокоррекции при окончательной печати. Однако даже самая качественная фотография остается всего лишь полуфабрикатом. Для дальнейшей работы ее







необходимо отсканировать (это можно сделать и с негативом, что не меняет сути процесса). А стоимость настоящего профессионального сканера не идет ни в какое сравнение с теми бытовыми машинками, которые стоят у многих из нас дома. И все равно в технологическую цепочку вплетается компьютер — в виде графической станции или простого RIP-процессора...

В то же самое время вся полиграфия уже давно и твердо взяла курс на полностью цифровую подготовку макетов, следуя, как минимум, принципу «CTP», то есть от компьютера — к печатной плате для типографской машины, а в идеале — от компьютера к полностью цифровому печатному устройству, которые становятся все дешевле и распространеннее. Конечно, для домашнего пользования такие навороты нам не нужны, однако намного ли отличается в принципе печать журнала от подготовки семейного фотоальбома? Практически ничем. К тому же исключение из комнатной фотолаборатории сканера и принтера как раз и скомпенсирует разницу в цене.

А существует ли она вообще, эта разница в цене между цифровыми и пленочными фотокамерами? Разница в цене самих камер конечно есть. В зависимости от того, сколько денег вы готовы отдать за новую «игрушку», будет определен класс устройства. Для аналоговой камеры цена «мыльницы» — от $20 и выше. Неплохой аппарат — около $300, а полупрофессиональный — $600–800. Для цифровых камер эта градация сдвигается на один шаг вверх. Так, в диапазоне до $300 можно получить цифровую «мыльницу» начального уровня с несъемной оптикой и базовым набором функций. С таким аппаратом хорошо выезжать на шашлыки или на турецкие пляжи, чтобы впоследствии восхищаться запечатленными шедеврами типа «Вася с шампуром в зубах». За $600–800 вы можете стать счастливым обладателем неплохой камеры, с помощью которой можно учиться художественной съемке. Полупрофессиональные камеры начинаются где-то от $1200, а верхний предел, как всегда, ничем не ограничен...

Кроме того, экономическое отличие между цифровой и пленочной камерой кроется в характере затрат. Покупая цифровой аппарат, вы платите один раз (подразумевается, что сразу запасаетесь и несколькими флэш-картами). Во втором же случае неизбежны постоянные расходы на покупку и проявку пленки, а затем — печать снимков. Затраты, конечно, не самые большие, но неприятные именно своей периодичностью.

А так... Нет, еще не настал момент делать окончательный выбор между пленкой и сенсорной матрицей. Если вы только собираетесь заняться фотографией, советуем обратить внимание на цифровую аппаратуру, если же у вас за спиной солидный опыт обращения с ручным экспонометром и растворами химикатов, то с переходом на новую технологию можно не спешить. MG

Объективы в цифровой фотографии

Почему у многих цифровых камер потребительского класса нельзя заменить объективы? Дело в том, что, как правило, каждый из них рассчитан на работу с конкретной матрицей, размеры и параметры которой заметно отличаются у различных производителей. Единого стандарта, как размер кадра в пленочной фотографии, здесь не существует. Часто цифровая камера может снабжаться дополнительными насадками, которые отчасти компенсируют невозможность полной замены оптической системы. Самые распространенные насадки — изменяющие угол обозрения, то есть превращающие стандартные объективы в широкоугольные (панорамные) или, наоборот, узкоугольные (телескопирующие). Однако такие аксессуары, как правило, очень дорого стоят. Дело в том, что размер сенсорной матрицы намного меньше, чем кадра фотопленки, и соответственно качество стеклянных линз, из которых собран объектив, также должно быть намного выше.

Сергей Маленкович

Genius теперь делает не только мыши...



Фирма KYE Systems уже много лет известна в России как производитель качественных и недорогих мышек Genius. Потом появились клавиатуры, игровые манипуляторы и даже корпуса и акустика от той же компании. И вот, к нашему удивлению, на рынке имеются целые компьютеры той же компании iRu.

Компьютеры обычно поставляются в больших коробках, куда поместится и системный блок, и клавиатура, и диски с драйверами, и документация. Как раз такая коробка, украшенная надписью iRu 745 «Стремительный», ожидала меня в редакции. А вот вторая коробка, тоже немаленькая, была сюрпризом. Дело в том, что топ-модель серии «Стремительный» комплектуется акустической системой Genius SW-5.1, включающей пять колонок и сабвуфер для создания объемного звучания.

Изгибы корпуса

Системный блок сделан на основе популярного сборочного комплекта Venus. Он одинаково пригоден для дома и офиса — никаких кричащих цветов и агрессивных линий, но сочетание благородных темно- и светло-серого цветов, мягкие изгибы отличают корпус от безликих коробок, которыми был наводнен рынок еще пару лет назад. Кнопка Reset по новой традиции нажимается только тонким стержнем, поэтому случайно компьютер не перезагрузишь.

Клавиатура и мышка, выполненные в единой цветовой гамме с системным блоком, мне понравились. Они сочетают традиционные и привычные многим пользователям решения (стандартное расположение клавиш на клавиатуре, округлый симметричный корпус мышки) и множество мелких нововведений, упрощающих работу.



Начинка

Надо признать, что при разработке этого домашнего ПК мощности не жалели, он явно нацелен на требовательных пользователей. Процессор Athlon 1000 МГц, 256 Мбайт памяти, быстрый жесткий диск фирмы IBM объемом 20,5 Гбайт, видеокарта Leadtek на чипе Geforce 2 GTS с 32 Мбайт памяти и ТВ-выходом. Другие компоненты под стать — DVD-ROM 8x, звук Genius Soundmaker Live 5.1 обеспечат вас полным набором мультимедийных функций. Такой компьютер вполне сгодится для любых современных игр. Забавно, но звуковых карт в «Стремительном» даже две, вторая встроена в материнскую плату, и ее разъемы спрятаны за разноцветными заглушками. Смешанное впечатление осталось только от модема. Это внутренний winmodem (программно-аппаратный модем, требующий установки сложных драйверов в ОС) Genius GM-56PCI-L на чипе Lucent. С одной стороны, он вроде как и работает, но с другой — для настоящего игрового компьютера нужен более дорогой внешний модем. Видимо, дизайнеры все же надеются, что коллективный Internet, для которого модем не нужен, даже в России уже не редкость. Других претензий к комплектации нет — только лучшие и современные компоненты.

Прилагаемое ПО

Владелец компьютера получает русскую предустановленную версию Windows ME, диск и лицензионные документы которой тоже спрятаны в недрах коробки. Кроме операционной системы на компьютере установлены многочисленные интеллектуальные драйверы панелей управления оборудованием и резидентная версия антивируса Dr.Web — Spider Guard.

Уже инсталлированный DVD-плеер воспроизводит видеофильмы в полноэкранном режиме, а с учетом шестиканальной акустики превращение ПК в домашний кинотеатр становится совсем простым. Установлены также собственные драйверы видеокарты, клавиатуры и мыши с большим набором дополнительных возможностей.

На этом список предустановленного программного обеспечения заканчивается, но если заглянуть на поставляемые с ПК компакт-диски, там обнаружится множество интересных приложений, например демонстрационные программы и игры, поставляемые в комплекте с видеокартой.

Хорошо ли он работает?

В играх компьютер показал себя с самой лучшей стороны — сложные трехмерные бродилки и стрелялки шустро загружались и отлично, очень гладко работали в самых «крутых» графических ре-

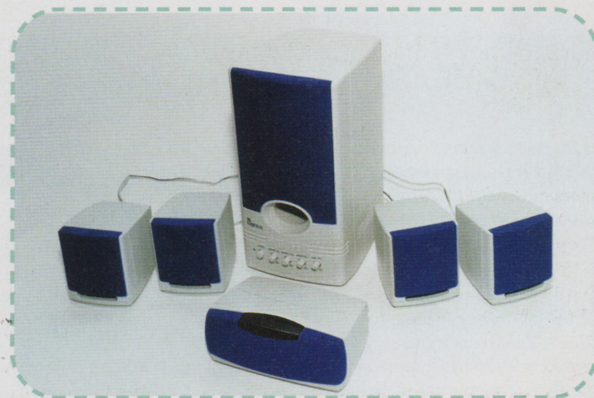
Технические характеристики:
i.Ru 745 «Стремительный»

Материнская плата: *Gigabyte GA-7ZX-1, Socket A, VIA KT133, 5PCI, 3DIMM, ATX*
Процессор: *AMD Athlon Thunderbird 1000 МГц*
RAM: 256 Мбайт, PC133
Жесткий диск: *20,5 Гбайт IBM DTLA-307020 Deskstar 75GXP, 7200 rpm, ATA-100*
Видеокарта: *Leadtek GeForce 2 GTS 32 Мбайт DDR SGRAM*
Звуковая карта: *Genius Sound Maker Live 5.1 + ForteMedia FM801*
CD: *DVD-ROM Panasonic 8x/40x*
Дисковод *3.5", 1,44 Мбайт*
Модем: *GM-56PCI-L, 56K, на чипе Lucent 1646*
Корпус: *Venus MiddleTower ATX, 235W*
Клавиатура: *Genius Comfy KB-16 M*
Мышь: *Genius Netscroll+*
Колонки: *Genius Subwoofer SW 5.1*
Предустановленное ПО: *Windows ME RUS, Dr. Web*

жимах. В разрешении 1024x768x32bit с текстурами самого высокого качества большинство более-менее спокойных сцен отображаются со скоростью 60 кадров в секунду и выше. Да, nVidia со своими видеокартами заслуженно стала народной маркой.

Несколько хуже обстояло дело со звуком. По идее вся акустическая система (колонки со звуковой картой) очень неплоха и должна обеспечивать прекрасное объемное звучание. Нам же при тестировании с трудом удалось избавиться от хрипов при слишком громкой музыке и так и не удалось добиться корректного пространственного позиционирования источников звука — EAX. Тем не менее, если изрядно поковыряться с настройками, и этот звук можно признать пригодным.

В целом i.Ru 745 — вполне достойный интегрированный выбор для геймера при цене около $1200 за системный блок с акустикой и прочим, лишь без монитора. Редакция выражает благодарность компании «Бюрократ» www.buro.ru за предоставленный для тестирования системный блок. MG



НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Nick A.Skokov



Logitech iFeel mouse

После не очень удачного, хотя и суперэкзотического устройства под названием Force Feedback mouse, описанного нами в одном из предыдущих номеров, компания Logitech произвела на свет новую мышь для любителей экзотики и компьютерных наворотов.

Новое творение называется iFeel mouse и унаследовало от Force Feedback mouse лучшую сторону — возможность мыши вибрировать и подрагивать, реагируя на поверхность и кнопки.

Корпус устройства небольшой, симметричный, достаточно приятной расцветки. Дизайн по количеству и расположению кнопок, слава богу, классический — две кнопки и скроллер между ними. Никаких левых дополнительных кнопок или рычагов, которые так любят ставить на свои мыши некоторые дешевые компании. Мышь подключается, как и положено, через USB-интерфейс.

Основное достоинство новой мыши — удачная интеграция дополнительных наворотов при полной сохранности мышиных свойств.

К нашему сожалению, мышь — оптическая. Кстати, похоже, что скоро абсолютно все мыши будут только оптические, или, по крайней мере, их подавляющее большинство.

После подключения USB-устройства, Windows, разумеется, находит нечто под названием iFeel Input Device, но для полноценной работы мыши необходимо воспользоваться прилагающимся CD с драйверами. Кроме стандартного развесистого драйвера Logitech, устанавливается также Immersion Desktop — программа, позволяющая насладиться всеми прелестями iFeel не только в играх, которые поддерживают Force Feedback, но и просто в Windows.

Как недостаток Immersion Dektop v2.0.29 отметим то, что перестал работать переключатель раскладок клавиатуры Switch It!. Если же вы пользуетесь стандартными возможностями переключения, встроенными в Windows, то проблем не возникает.

При применении iFeel в Windows с включенным FF мышь подрагивает, слегка вибрирует, а также издает различные тихие урчащие, скребущие и скрипящие звуки, реагируя таким образом на элементы интерфейса. В настройках Immersion Dektop можно выбрать много различных, отличающихся поведением мыши, схем реакции на элементы интерфейса или задать свои собственные. Настройка реакций на элементы интерфейса позволяет задавать много параметров. Параметры реакции мыши сведены в три группы — текстура, подпрыгивание и импульс. Каждая из групп имеет до десятка переменных, описывающих реакцию мыши на данное действие. Например, подпрыгивание характеризуется амплитудой, общей продолжительностью, частотой, направлением, а также загружаемой формой импульса. Кроме того, оно имеет отдельно описываемые начало и конец импульса, характеризующиеся продолжительностью, и коэффициентом изменения уровня сигнала.





«Оптическая шиза»
Мы пока относимся к оптическим датчикам грызунов без особого восторга, так как они довольно часто «шизеют» от компьютерной графики (особенно от некоторых текстур), встречающейся на мышиных ковриках. Выражается это в том, что мышь из-за интерференции между шагом повторяющейся текстуры и частотой сканирования оптического датчика начинает ехать назад. То есть вы двигаете мышь в одну сторону, а курсор начинает по одной из осей (X или Y) периодически перемещаться в обратную сторону.

Разумеется, в играх новый манипулятор от Logitech можно использовать как Force Feedback mouse, и по сравнению с предыдущей моделью настоящей FF-мыши вы теряете только сопротивление движению мыши в стороны и ее самопроизвольное ползание по коврику. Надо сказать, что данные возможности многим особенно и не нужны, поскольку уползание мыши в угол или ее активное сопротивление вашим движениям хотя и вызывает в первый момент кучу эмоций, но вскоре начинает лишь надоедать и раздражать. В целом iFeel — весьма прикольная мышь. Она удачно унаследовала подвижность и некоторую прыгучесть от Logitech Force Feedback mouse, при этом благополучно расставшись с основными недостатками последней — привязкой к коврику и очень ограниченной подвижностью. Так что хотя мы и не считаем новую мышь вещью абсолютно необходимой, но смело рекомендуем ее вам в качестве забавной игрушки, которая при всем при том остается еще и качественной в исполнении одной из лучших фирм — Logitech.

Редакция выражает благодарность компании Alon Trading www.alion.ru за предоставленный образец MG

ЖЕЛЕЗНЫЕ

Большинство новостей, как и обычно, это о видео и мультимедиа. Кроме того, этот месяц порадовал нас дополнительными техническими новинками, а также тем, что уже упомянутая нами ранее технология 100-Гбайт CD-дисков продолжает успешно развиваться.

Компания Creative

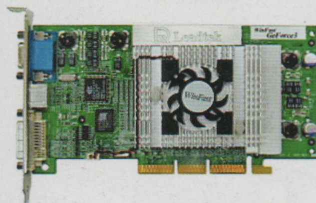
выпустила два новых аудиоплеера из серии Nomand. Более навороченная модель Nomand Jukebox C оснащена винчестером в 6 Гбайт, что позволяет, согласно рекламе Creative, хранить на нем музыки в объеме, равном 150 обычным CD-ROM. Что интересно, Jukebox C оборудован мощным DSP-процессором и звуковой технологией EAX, так что при подключении к одной из систем с Four Point Surround вы получите четырехканальный звук.



Более скромная модель Nomand IIc оснащена 32 Мбайт flash-памяти и слотом Smart Media. Загрузка музыки в него осуществляется по USB-интерфейсу, и Smart Media может использоваться не только как расширение памяти. На удивление, и более портативная версия плеера тоже оснащена EAX-технологией. Рекомендованная цена на новые плееры составляет $270 для Jukebox и $130 для IIc, правда, только в Штатах. Сколько плееры будут стоить в России и когда появятся в продаже, пока не известно.

Компания Leadtek

анонсировала новую видеокарту на чипсете GeForce 3 — WinFast GeForce3 TD. Она построена на видеопроцессоре с технологией nFiniteFX от компании nVidia. Ускоритель использует 64 Мбайт быстрой памяти 4ns DDR. Поддерживаемые разрешения — вплоть до 2048x1536x32 bit. Из достоинств Leadtek-дизайна следует отметить улучшенную систему охлаждения памяти и, конечно, самого процессора. Кроме того, карта оборудована видеовыходом. К сожалению, компания пока не сообщила предполагаемую розничную цену нового 3D-ускорителя последнего поколения.





Компания SONY

представила новый ноутбук из серии портативных устройств VAIO — R505 SuperSlim Pro. Эта модель относится к суперлегким — ее вес всего 1,7 кг при толщине не более 2,4 см. При таких скромных размерах и весе компьютер внутри совсем не игрушечный, а вполне современный. Pentium III 850 МГц, память, расширяемая до 384 Мбайт, и винчестер емкостью до 20 Гбайт. Ноутбук обладает TFT-дисплеем 12.1 и поставляется с батареей



повышенной емкости. О возможностях 3D-ускорителя новой модели и присутствующих звуковых функциях анонс умалчивает; как это обычно бывает с суперпортативными моделями, надеяться на что-либо особо хорошее не стоит.

Память DDR

в Америке уже подешевела. Компания Micron объявила, что рекомендованная розничная цена на 128-Мбайт модули PC2100 DDR SDRAM составляет всего $60 за штуку. Так что есть надежда, что и у нас DDR-память скоро подешевеет и сравняется в цене с обычными SDRAM DIMM'ами.

nVidia не стоит на месте

и анонсирует два новых графических чипа, развивающих столь популярную серию GeForce MX. Новые чипы называются GeForce MX 200 и 400. По функциональности они являются еще более урезанными (правда, только в области интерфейсов к памяти) версиями чипа GeForce MX и предназначены для завоевания еще больших слоев рынка.

Windows обходит стороной Bluetooth

После неудачной демонстрации на выставке CeBIT представители корпорации Microsoft заявили, что в ближайшей версии Windows не будет встроенной поддержки технологии Bluetooth. Сама технология призвана заменить существующие на сегодня инфракрасные порты, предназначенные для обмена данными между настольными и портативными устройствами. Ее достоинствами являются несколько большая скорость передачи, отсутствие необходимости располагать устройства близко друг к другу в пределах прямой видимости, а также возможность взаимодействия более двух абонентов. Напомним, что на CeBIT была попытка устроить локальную

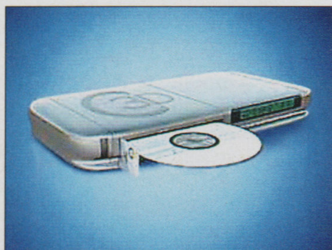


сеть на 100 устройств в одном помещении. Из-за слишком высокой концентрации передатчиков, работающих в одном диапазоне, и несоответствия между оборудованием, произведенным различными фирмами, демонстрация провалилась. Тем не менее разработчики стандарта Bluetooth полны оптимизма и собираются извлечь полезный опыт из прошедшего эксперимента.

100-Гбайт CD-диски

Мы уже рассказывали о компании, разрабатывающей способы записи 100 Гбайт информации на носитель размером

НОВОСТИ



с обычный CD. Теперь продолжение рассказа. Сама технология FMD (флуоресцентный многослойный диск) успешно доказала право на существование на практике, и теперь компания **Constellation 3D** совместно с компанией **Avica** собирается заняться изготовлением дисков и устройств для их чтения для применения в цифровом видео. Видимо, цены новых устройств пока выходят за рамки разумных для бытовой техники, поэтому речь



о компьютерных носителях информации еще идет только в теории.

Компания Microsoft

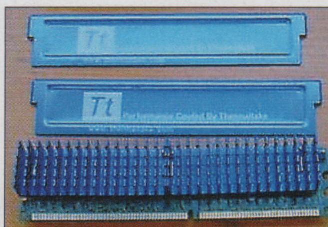
в настоящее время проводит бета-тестирование следующей операционной системы и серии Windows — Windows XP. Новая OS будет выпускаться в двух разновидностях — Professional и Home Edition. Домашняя версия обещает все большую простоту, возможность организации домашних сетей, улучшенный доступ в Internet и дополнительные средства для использования компьютера всей семьей. В целом, судя по рекламе на сайте, домашний вариант Windows Microsoft становится все более примитивным и обрастает еще большим количеством дополнительных функций, ориентированных на людей с хорошим Internet-каналом. О возможностях, которые интересуют настоящих игроманов — производительность и устойчивость системы, пока умалчивается.

Компания Thermaltake,

занимающаяся изготовлением различных охлаждающих

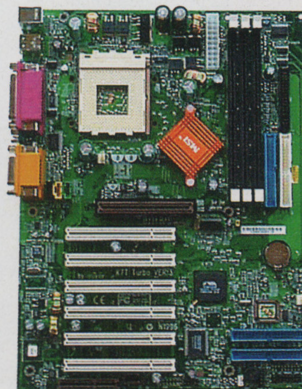


устройств для PC, пошла дальше и расширила свой ассортимент вентиляторов для процессоров еще и радиатором для памяти. По заявлению компании, новый радиатор призван помочь оверклокерам с проблемой перегрева памяти при разгоне шины. По формфактору радиатор устанавливается на традиционные DIMM'ы, но, видимо, вскоре следует ожидать и DDR-версии продукта.



Компания MSI

выпустила новую материнскую плату под процессоры AMD на чипсете от VIA — KT133A. Новая плата поддерживает 133-МГц FSB, до 1,5 Гбайт оперативной памяти, AGP 4x, 6 PCI-слотов и встроенный RAID-контроллер. Рекомендованная розничная цена новой платы всего $110. MSI специально подчеркивает, что новая плата, по мнению разработчиков, получит высокую оценку у оверклокеров за счет большого количества регулируемых параметров, позволяющих добиваться более эффективного разгона процессоров.



Компания Sun Microsystems

обнаружила ошибку в новом чипе UltraSparc III. Как и ранее в случае с процессором Intel, когда определенная последовательность данных приводила к неправильным вычислениям при операциях с плавающей точкой, Sun испытывает ту же проблему сегодня. Компания уже выпустила программную заплатку, исправляющую проблему за счет 5%-го снижения производительности системы, но полное избавление от ошибки будет лишь в следующей ревизии процессора. Как отмечают рыночные аналитики, Sun больше пострадала от потери репутации, чем от чего-либо другого, в результате обнаружения этой ошибки. Сам чип является плодом длительных трудов компании над развитием линии UltraSparc. MG

Компания SONY

выпустила новый портативный CD-RW-дисковод, который может также быть применен как отдельный audio player. Новое устройство использует для связи с компьютером USB-интерфейс. В подключенном к компьютеру состоянии это обычный CD-RW-дисковод. Когда же вы отключаете его и берете с собой на прогулку — это CD player, который умеет проигрывать MP3-диски и без проблем читает большинство форматов записи на CD, включая UDF. Скорость записи CD-R- и CD-RW-дисков — 4x, скорость чтения 6x. К сожалению, большая скорость чтения не достижима из-за USB-шины. Новое устройство будет продаваться по цене $400. Несколько дороговато, но для меломанов, любящих полдня выкачивать музыку из Internet и записывать ее на CD-сборники, а вторые полдня слушать, как раз подойдет.



Компания Siemens

анонсировала новый смарт-телефон MultiMobile. Новая модель применяет операционную систему от Microsoft PocketPC. Кроме использования его как телефона, Web-браузера и почтового клиента, на новом телефоне можно запускать традиционно любимые компанией Microsoft приложения — Word Excel и Outlook. Наряду со встроенной 32-Мбайт flash-памятью, новый аппарат имеет слоты под оба популярных на сегодня стандарта карт расширения — Compact Flash и Smart Media. Siemens пока не уточнила сроков выхода новой игрушки и ее ожидаемой цены.



Междумирье, http://gates.narod.ru

Город в INTERNET

Max von BULL dozer



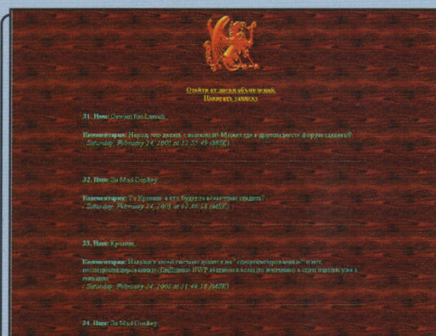
Здравствуйте, дорогие читатели. Как нам стало известно, давным-давно был некий город. И жили в нем люди. И занимались они разными делами. В общем, ничем особым этот город примечателен не был. Жил в том городе человек по имени Николай Макиавелли, который был тамошним грозой торговцев. Вы думаете, что это однофамилец того древнего Макиавелли, что книжки умные писал? Неправильно думаете — это он и есть. А то, что грозой торговцев он не был — хрен вам, это еще проверить надо, был он грозой или нет. Кто его знает, может, и был, давно дело было — никто уж и не припомнит. Нам вот из достоверных источников стало известно, что Макиавелли — самая что ни на есть гроза торговцев. И еще гроза дипломатов. Из способов борьбы с последними он отдавал явное предпочтение клевете, для чего преимущественно использовал нецензурную брань и грязные предвыборные технологии. Потому и достиг этот достойнейший представитель рода человеческого немалого политического влияния, уважения и всяческого почитания. При этом еще и не умер. До сих пор он живет в упомянутом городе, мочит по сортирам торговцев с дипломатами и неплохо при этом себя чувствует. Один из наших корреспондентов недавно посетил место жительства великого Макиавелли и написал по этому поводу статью, которую мы поместили в раздел «Internet для геймера». Ну и что, что она про город,— надо же было куда-то ее поместить. И потом, не все же нам про Internet да про геймеров писать.

Алексей Котко

Междумирье. Унылое, серое пространство, заполненное бледным туманом. Рядом виднеется темная масса Города; в той же стороне заметна в тумане громада Замка Хранителей. Вдалеке виден лес. Кажется, что молнии сверкают в воздухе... Но нет, это мелкие метеориты и открывающиеся то и дело Порталы.

Врата Города закрыты, возле них стоят два стражника. Если приглядеться, видно, что это не живые существа, а големы. Конечно, это очень сильные воины… Но двоих явно не хватит, если случится большое нападение… Около двух глиняных великанов горит костер, на котором жарится что-то похожее на тушу какого-то животного. Кругом серый сумрак Междумирья, но видно, что за стенами Города разлит ровный, теплый свет. Здесь же в бледном тумане очень плохо видно. Различимы лишь какие-то смутные фигуры, издара двигающиеся рядом, да иногда сверкнет где-нибудь вспышка очередного Портала…

Путник! Хочешь ли ты остаться в этом Городе… Уверен ли ты, что будешь достойно жить здесь? Сможешь ли ты оставаться в Городе и при этом сам кормить себя? Защищать и делать все для защиты Города при нападении? Если ты готов к этому, то присядь здесь, у костра городской стражи… Хранители сами обратятся к тебе. Если ты и вправду захочешь стать жителем Города, то тебе будет предоставлена эта возможность. Если Хранители признают тебя достойным, то ты станешь жителем. Хранители в силах воздвигнуть для тебя дом в течение одного дня, так что ты не останешься без крыши над головой.

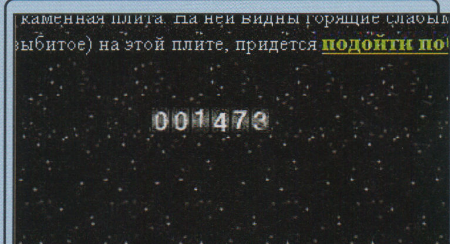


Заглавная страница Города в Междумирье. Отсюда уже начинается игра… Правда, пока что только для вас одного.

Перед вами — вовсе не упражнения автора в поэтике. Это, в некотором роде, предисловие к виртуальной текстово-стратегической ролевой игре (да, и такие встречаются!) «Город в Междумирье».

Игра эта появилась в нитях Великой паутины не так давно. Всего лишь 4 декабря 2000 года. Врата Города, перед которыми со времени начала его постройки (июль того же 2000) уже успела собраться приличная толпа народу, наконец-то распахнулись.

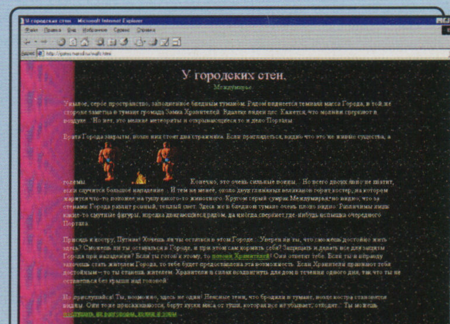
С тех пор население Города уже неоднократно терпело изменения в личном составе, теряя одних и обретая других... персонажей. Да, я не могу сказать слово «людей», ибо войти в Город может любое существо, как то: уже привычные эльфы, орки, гоблины, хоббиты и т. п. и такие, описания которых не встретишь нигде. Почти все, кому позволяется поселиться в Городе, находят себе занятие по душе, классу и профилю. То есть воинам полагается воевать, ворам — воровать, магам — колдовать и т. п. Напоминает уже икающую от частого упоминания систему AD&D? Пожалуй, что-то общее есть, ибо создатель Города, а по совместительству и его Старший Хранитель Рагнар Черный в миру участник и ведущий настольных игр.



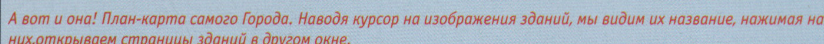
С 4 декабря 2000 года, когда Город переехал с того адреса, на котором строился начиная с лета, здесь побывало вот столько уникальных посетителей. На мой взгляд, не так плохо.

Тем не менее Город — не виртуализированная AD&D, а именно, как уже было сказано, текстово-стратегическая ролевая игра. То есть там бывают как глобальные битвы, так и вылазки за Город, как процессы купли-продажи вещей, так и факты их воровства; жители поддерживают общение в рамках своих персонажей.

Естественно, при такой сложности бытия должен существовать кто-то, решающий, кому входить, а кому оставаться за Вратами; кто-то, следящий за ходом сражений и описывающий их участникам; кто-то, кто, кидая виртуальный кубик, определяет, принесло ли результаты



У Городских стен. Столько возможных вариантов дальнейшего поведения, что глаза даже немного разбегаются. Но все ссылки здесь, в общем-то, приводят к костру — сядь, обогрейся, поешь…



А вот и она! План-карта самого Города. Наводя курсор на изображения зданий, мы видим их название, нажимая на них,открываем страницы зданий в другом окне.

действие или же оно оказалось тщетным. В общем, кто-то сродни тому, что называют Game Master'ом. Именно такими Мастерами являются Хранители. Они должны обрабатывать поступающие анкеты кандидатов в жители, проводить битвы за Город и придумывать новые события, для того чтобы жизнь Горожанам медом не казалась. То есть чтобы добавить в игру интереса.

Стоп, стоп. Не следует уже думать, будто Город посвящен одним только боевым действиям. Наоборот, в нем есть и куча очень даже мирных и спокойных мест: таверна «Медный Единорог», где можно поговорить, поесть и узнать новости; Библиотека, где хранятся различные книги — документальные и почти художественные; Городская Площадь — место, где Горожане одновременно и общаются, и решают важные государственные вопросы и т. п. и т. п. Есть даже Городской суд, но его, что радует, используют довольно редко.

Так как же выглядит Город, если отбросить лишние эпитеты? Что он представляет собой? Пожалуй, об этом действительно следует рассказать, только по порядку.

Город является своеобразной средой общения, ролевой игрой и клубом творчества. И вот от этой фразы мы и оттолкнемся для составления порядка повествования, но сначала — простыми словами об основах.

В ЦЕЛОМ

Игра начинается с самой первой страницы. Помните некогда сильно шумевшие в кругах молодежи ролевые книги-игры? Ну те самые, где, делая выбор, мы переходили на какой-либо пронумерованный параграф, а там снова предстояло думать над последующими действиями. Здесь что-то в этом роде. Первым выбором для входящего становится: сразу же войти в Портал, ведущий в Междумирье, то есть перейти к самой игре; прочитать правила on-line или же скачать их для ознакомления к себе на HD. Правила не маленькие, но читать их рекомендуется внимательно, ибо, нарушив какое-либо правило, в Город можно попросту не попасть (незнание закона не освобождает от ответственности). Поэтому, ознакомившись с правилами, выслушав еще несколько вопросов о том, насколько нам хочется входить в Город, а также получив некоторое описание игровой действительности, мы оказываемся, наконец, у Городских стен. И отсюда, от костра стражников, начинается сама игра.

СРЕДА ОБЩЕНИЯ И РОЛЕВАЯ ИГРА

Цитата из Правил: «В Город входите не вы, а ваш Персонаж. Это правило, в общем-то, главное. Ибо дальше Горожанин ведет себя так, как это предусматривается его личным стилем жизни. Но! Не случайно подчеркнута разница между реальным человеком и Персонажем. Во-первых, культура речи, поведения, жизни — все принадлежит не реальному лицу, а именно ПЕРСОНАЖУ, то есть вашему альтер эго, любимому герою книги или т. п., кого вы избираете для жизни в Городе. Здесь ничего нельзя объяснить как «по жизни». Здесь ВСЕ «по игре». Если вы хотите пообщаться нормально, то в Internet'е есть немало других чатов, гостевых книг и форумов».

Именно отыгрыш своего персонажа и становится критерием отбора Горожан. Выбрав на странице «У городских стен» ссылку «Обратиться к тем, кто вокруг» или «Послушать окружающих», мы попадаем в обычную гостевую книгу, содержимое которой, однако, трудно назвать ординарным. Здесь тоже идет игра. Но не такая, как на предыдущих нескольких страницах,— односторонняя, где варианты предлагаются только нам, и никому больше, но

Первая Городская Газета 2001

Главная страница
Статьи
Архив
Для Работников
Вакансии
Контакты
Карта Города

Скоро буден дратся!

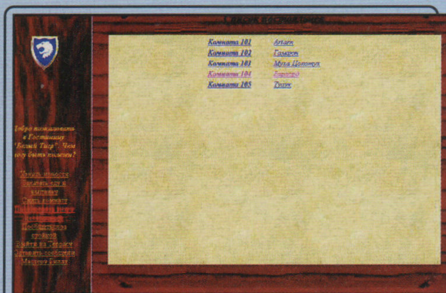
Пошли разговоры про систему боя. Идет доработка, в "режиме" ожесточенной дискуссии, - то же что-то вроде сражения... Словесного, конечно, но с та-аки-им накалом страстей... Кто-то хочет ввести военное руководство - командиров, полковников. А кто-то хочет, чтобы было как задумывалось ранее.

А вот трактирщик все ожидает чего-то, нервничает, мерещится ему всякое. В общем, скоро будет битва! Все к тому и катится.

N5 2001

Сегодня в номере:
Укус вампира автор: Sir Mad Donkey
О вампирах автор: Джозеф Эльф Лучник
Враги автор: Джон из Крайдии

Что это такое — видно по изображению. Периодическое издание, повествующее об особо важных событиях в Городе и пригороде.


Постоялый двор «Белый Тигр». Пристанище для тех, кто пока не получал от Хранителей приглашения войти, но кому холодно сидеть в сыром тумане Междумирья.


Городская библиотека. Вверху видно меню выбора книг, слева названия книг, ну а справа… Сами книги.

многопользовательская (не путать с MUD'ами). Начинается обычно все так: кто-то (часто — сами Хранители Города, но чаще — собравшиеся на поляне перед вратами Персонажи) описывает некоторую произвольную ситуацию. Кто-то подхватывает. И дальше сплошная ролевая игра. Глядя на Персонажей, самозабвенно отыгрывающих свои роли вне Города, Хранители принимают решения, кто же будет пущен внутрь. Для расширения игры существует также гостиница «Белый Тигр», где все кандидаты в Горожан могут снять себе комнату, узнать, что происходит в городе, а также просто пообщаться за кружкой чего-либо заказанного.

Из гостевой книги для кандидатов в Горожан

Из ворот города вышел сутулый костлявый человек в зеленом плаще, огляделся и подошел к одному из костров. Сидящий за костром гном поднял на него мутные пропитые глаза.

— Это ты передавал Жраку намордник от вервольфа?

— Гмм… — утвердительно икнул гном.

— Ты его сможешь узнать при встрече?

— Жрака?

— Нет, вервольфа!

— А-а… Угм!

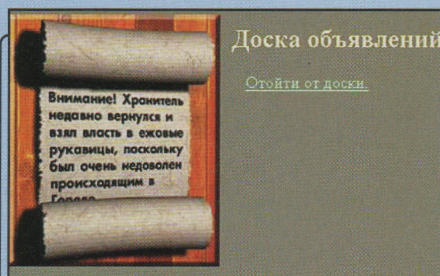
Средствами общения и в самом Городе тоже являются привычные глазу форумы, гостевые, чаты, электронная почта, ICQ… Да кому что удобнее! И в любых комбинациях. Например, на той же Городской площади существует форум «У фонтана», предназначенный для вдумчивых обсуждений городской политики и системы, но есть также и чат для болтовни на открытом воздухе и гостевая книга «Доска записок».

Вот только все сообщения в этих ресурсах Великой паутины пишутся в основном в стилях, присущих Персонажам-авторам. Все они разговаривают, ругаются, даже пьют в Таверне так, как это присуще не реальным им, а их альтер эго, живущим в Городе. Споры, между прочим, могут приводить даже к дуэлям. Дуэли происходят в чате (обязательным присутствие Мастера/Хранителя) в форме словесной ролевой игры («Бью туда-то и прячусь за ближайшее дерево» — «Попал, но, прячась за деревом, споткнулся о камень и упал»).

А вот такие серьезные события, как битвы за Город, проводятся на форуме, где в новых нитях, создаваемых Хранителями, участники могут вдумчиво изучить обстановку на текущий ход, детально описать свои действия-ходы и посмотреть на графическое отображение плана сражения.

Естественно, что не каждый Горожанин, сколько бы ни было в нем здорового энтузиазма, способен все время в день битвы сидеть on-line и наблюдать происходящее каждую минуту. Для этого предусмотрен выбор алгоритма поведения Персонажа (от чрезвычайно осторожного до агрессивного), что позволяет игроку выходить в Internet, когда есть свободное время, а в его отсутствие Персонажем будет управлять сам Хранитель, совершая простейшие действия в соответствии с указанным алгоритмом.

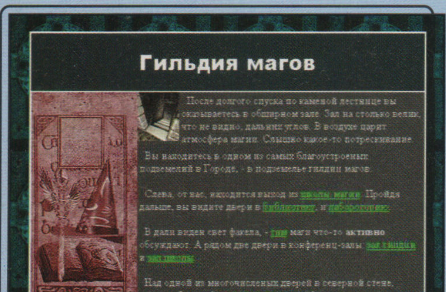
На форумах проводятся также и экспедиции за Город, в до сих пор неизведанное, вечно изменяющееся пространство Междумирья, которое стоит довольно близко к обычным на-



Такое грозное объявление появилось на Доске объявлений Замка Хранителей после того, как Рагнар вернулся к своим обязанностям после болезни. Видимо, плохое настроение было у Хранителя…

стольным и словесным ролевкам. Один Мастер ведет небольшую партию приключенцев, имеющих личный инвентарь, личные характеристики и т. п.

К сожалению, иногда кого-то все же убивают. В глобальной битве можно легко умереть, если неправильно определить тактику или просто попасть под шальную стрелу. Поэтому иногда Горожанам все же приходится отправляться туда, откуда возврата нет — на Городское кладбище. Однако деяния их не забываются и остаются среди населения в виде народной молвы и написанных по этому случаю рас… пове… сти!.. В общем, произведений. Различных.



Это — заглавная страница Гильдии Магов. Как гласит надпись на самой странице — это самое благоустроенное подземелье Города.

ТВОРЧЕСКИЙ КЛУБ

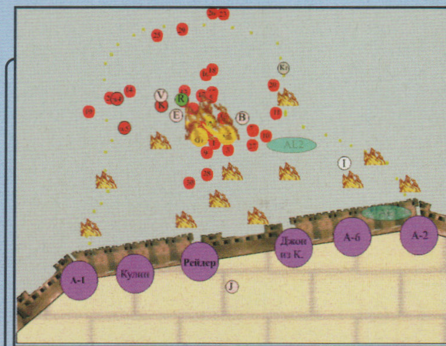
Да, творчество представляет собой один из важнейших булыжников в фундаменте всего Города. Само оно и неразрывно связанная с ним активность Горожан сохраняют этот, повторюсь, молодой проект действующим. Как уже было сказано, при некоторых обыгрываниях ситуаций что в Городе, что вне его… да даже в Таверне, сидя за столами, творятся такие диалоги, которые хоть сейчас в книгу. Нетворческая личность вряд ли надолго задержится среди Горожан: человеку просто станет скучно, и он совсем забросит своего Персонажа, как уже, к сожалению, неоднократно случалось.

Для особенно горящих желанием творить существует Библиотека. Это здание имеет несколько функций: кроме того, что любой житель может прислать туда свое произведение, там еще хранятся основные городские документы, к которым имеют право доступа обычные Горожане. Это, к примеру, перепись населения. В общем-то, первое, что получает в Городе Персонаж, — запись в этой книге. Но вернемся же к нашему творчеству.

Итак, при входе в раздел библиотеки «Книги Горожан» видна ссылка «Прислать свою книгу». Именно так любой может отправить Хранителю то произведение, которое считает достойным находиться на полках Городской библиотеки. Уже расположенные там книги всегда готовы потесниться для еще одной своей соратницы.

Все же важные и ценные бумаги, которые простым смертным недоступны, помещены куда-то в недра Замка Хранителей.

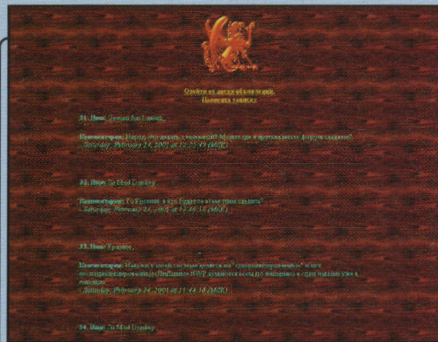
А вот и удобный случай поговорить о другой, самой обширной, стороне творчества Горожан. Это создание Internet-страниц.



На рисунке приведен пример плана-схемы глобальной битвы, где отображается происходящее на текущий момент. Судя по этой картинке, кому-то очень не повезло…

Так как игра виртуальная, весь Город состоит из отдельных Web-страниц. После того как уже упомянутый Рагнар Черный создал основной костяк проекта, тот сильно разросся. Горожане, проникнувшись духом творения, принялись за расширение места своего обитания, ак-

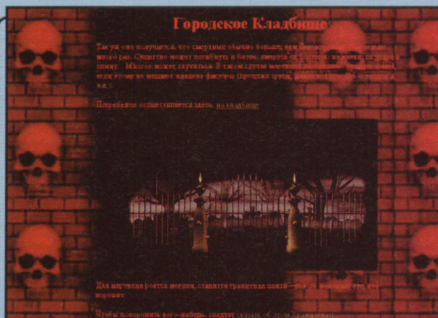




Доска объявлений на Городской площади. Если вы кого-то ждете, но не можете встретить лично, почему бы не оставить записку на удобном деревянном стенде?

тивно занимаясь постройкой домов и всяческих общественно полезных сооружений типа кузницы, информационно-развлекательного центра «Связанный Вор», Холма религий... Естественно, что каждый старался, подбирая самую, на свой взгляд, подходящую графику, выдумывая натурально-игровую структуру сайта, делая его максимально простым и удобным в обращении. Неизбежно это приводило к появлению в Городе авторских рисунков Персонажей, как оно случилось, например, с Храмом Природы и самим Замком Хранителей. Последний, между прочим, сделан вовсе не Хранителями, а представителем Гильдии Рейнджеров, не только попробовавшем свои силы в Web-дизайне, но и создавшем из смеси заимствованных и лично нарисованных картинок приятное графическое оформление. И строительство новых структур все продолжается и продолжается, непрозрачно намекая на возможное в недалеком будущем расширение стен Города.

Каждый Горожанин всегда может выстроить себе дом. Как сказано в правилах, «Если у вас есть личная домашняя страничка, вы можете сделать ее своим домом, где все обставлено так, как принято в вашем мире... Просто на карте Города ваша страничка будет обозначена как дом вашего Персонажа». Но вот странно — из всех жилых домов в Городе подлинными домашними страничками являются лишь один или два. Остальные сделаны жителями специально для Города.



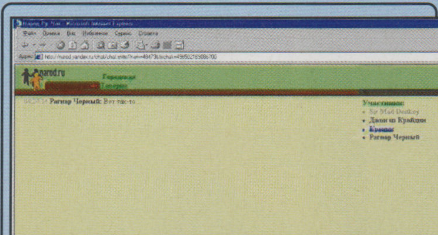
Мрачное место, это Городское кладбище. И сделано оно соответствующе — от одного взгляда на это черно-красное оформление уже становится как-то тоскливо...

Впрочем, конечно, не у всех хватает возможностей и умения для постройки домов своими руками. Именно поэтому в Городе обосновалась строительная компания «MD&T», которая (за разумную плату, разумеется) выстроит вам дом по вашему заказу и проекту.

И как только не украшают свои жилища Горожане! Фактически каждый имеющий собственный дом заводит себе библиотеку, где выкладывает свои произведения, которые ему жаль отдавать в Городскую библиотеку. Так и служат они своеобразной приманкой — заходи, мол, почитаешь... а заодно и посмотришь на мое жилье. Каждый дом, понятное дело, обладает гостевой книгой, и считается правилом хорошего тона расписаться в ней, осмотрев дом. Приятные взгляду ссылки зовут полюбоваться еще и массой других сокрытых рядом полезных вещей (например, коллекции оружия в подвале) или познакомиться поближе с гостеприимным хозяином — все к вашим услугам!



Часто заимствуются изображения из чужих ресурсов (проект некоммерческий, копирайт не съест). Взгляните на привратника. Знаком?



Разговоры в таверне «Медный Единорог» осуществляются в таком вот стандартном чате. Жаль, но далеко не всегда там бывает много народу. Может, с возрастанием населения?..

КОМПАНИЯ ПО ИНТЕРЕСАМ

С некоторых пор представители разных классов (маги, рейнджеры, воры) объединились в Гильдии. И началось. Здоровая конкуренция все время подстегивает творческие жилки Горожан, в таких Гильдиях состоящих, заставляя их показывать себя с наиболее выгодных сторон, дабы вновь прибывающие выбирали не что-то, а именно их, и только их. Впрочем, дело не ограничивается лишь скоростным накапливанием разной красивой графики и навыков Web-дизайна (хотя это тоже есть, что только радует): члены Гильдий ведут жаркую полемику в общественных местах Города, доказывая свою правоту и убеждая противников в ошибочности их мнений.



А на этом форуме, выбранном за наименьшее количество падений и удобство в обращении, проходят проиллюстрированные и описанные выше глобальные сражения.

И СОВСЕМ НЕ ПОЭТИЧНО...

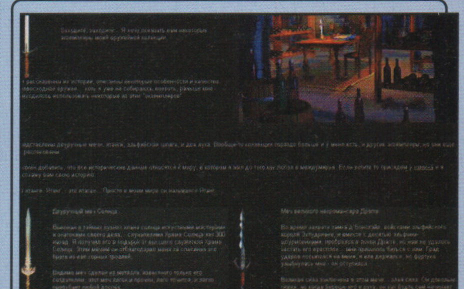
...расскажу о том, откуда же брались ресурсы для Города, когда еще не нашлись те энтузиасты-Горожане, что привели Город в ту стадию, когда скоро придется раздвигать стены.

Все гостевые, форумы и чаты заимствованы у бесплатных Internet-контор, халявно раздающих такие вещи, И с этим, конечно, связано немало проблем (падение серверов, содержащих эти ресурсы, и т. п.). Во время глобальной битвы с Черным Орденом (она длилась двое суток) был повален (видимо, тяжелыми сапогами сражающихся) сначала один, а затем и выбранный ему на замену другой форум. Правда, один из них быстро встал на место и позволил продолжать бой, но настроение такие шутки портили изрядно.

Да и сам Город располагается на сервере, который раздает бесплатные места под страницы на ставшем в последнее время очень популярным Народ.Ру (http://narod.yandex.ru).

Причина проста: Город, как написано в предисловии к Правилам,— это попытка сделать многое непрофессиональными усилиями. Рагнар Черный, по его же собственному признанию, очень поверхностно знаком с таким явлением, как web-design, так что больше очков Город получал как за счет энтузиазма Хранителя, так и самих жителей. Город прогрессирует даже тогда, когда стоит на месте,— в нем постоянно что-то обсуждается и переделывается, так что не исключено, что вскоре у Города будут и собственные форумы, и гостевые, и все, все, все. Прогресс идет каждый день.

А результатом всех тяжких страданий является сегодняшний Город: даже Рагнар слегка поднаторел в дизайне, а что уж говорить о жителях... Но, впрочем, судить о том, насколько Город хорош, предстоит именно тем, кто наберется-таки желания и времени, чтобы приблизиться к стенам Города в Междумирье... MG



А здесь — частная коллекция оружия в подвале дома одного из Горожан. Оформлено просто и со вкусом, сама коллекция обширна, а каждый экспонат подробно описан.

...К нам поступают уже тут постоянные нарекания. Мол, почему уже полгода Краеведы празднуют? Чуть новый номер — тут же сразу «игры» и какой-то праздничек. Однообразно, говорите? Перекос? Уход от суровой действительности? А какой календарь, такие и Краеведы. Ну посмотрите на первую половину любого года. От ихнего Рождества до нашего Старого Нового Года — вообще беспредел. Потом: Татьянин День, Валентинов День, День Защитника Этого Самого, Женский День, День Дурака, День Космонавтики, Пасха (две-три штуки по вкусу), Вальпургиева (для разнообразия — Ночь)... Ага, еще разные Майские Праздники и напоследок — 12 июня, День Независимости России от ума, чести и совести нашей эпохи... А вторая половина года у нас посвящена суровым будням и раздумьям о вечном.
Вот какой у Краеведов модус вивенди, о том они и поют. Летом сам вам обещаю раздумья о вечном. О смысле жизни, хотите?
А пока — Мир, Труд, Май!...

Маюмирские игрища



Три Краеведа не желают больше праздновать

— ...Не хочу и не буду! — уперся Третий Краевед, увидев в псевдоподиях Духа Казакова объемистую бутыль «Пантов с медом». — Ненавижу!
— Что? — не понял Дух. — Это же «панты» натуральные! С медом, экологически проверенные! Их даже олени пьют! Как же это мы на праздничек без пантов обойдемся? Безпантово выйдет...
— Праздников больше ваших виртуальных не хочу! — пояснил Третий. — Пантов хочу... Я всегда на пантах... А праздников не хочу, они все виртуальные... Неправильные... Ненастоящие!

О виртуальности Первомая

Мир, труд, май, говорите? Я сейчас вам расскажу про эти мир, труд и май! Игры, говорите? Доигрались уже! Виртуальность уже здесь!

Сейчас я эти три понятия рассматривать буду. По-краеведски. От противного. Нет, не в том смысле, что что-либо из этих понятий является для меня противным. Хотя вот это слово по центру и вызывает у меня некоторые сомнения.

Нет, против труда я ничего такого не имею. Просто, рассмотрев со всех сторон историю моего превращения в человека из обезьяны, я как-то рискнул и осуществил смелый эксперимент. В смысле, попробовал стать обратно обезьяной. Не до конца, конечно, но появление утраченного на заре времен подвижного хвоста вполне бы меня удовлетворило. Очень, знаете ли, неудобно кушать хлеб в приличном обществе, когда в одной руке нож, а в другой вилка. Третий манипулятор мог бы решить проблему весьма изящно.

Не отрос! Как я ни старался. Я лежал-лежал, сидел-сидел, стоял-стоял... Без толку. Не растет. Зато выросла передняя часть моего краеведческого организма. То есть, простите, неподвижное брюшко. Что определенно заставляет задуматься, из кого все-таки труд нас, человеков, сделал...

Итак, от противного. От мая. Всего в году, как всем нам (я надеюсь) известно, одиннадцать полновесных месяцев и один укороченный обмесячник (мыло — обмылок, месяц — обмесячник). А праздник на все эти двенадцать временных юнитов (я правильно сказал?) — всего один. Нет, первое января мы тоже, разумеется, празднуем, но по-другому. Совсем по-другому.
По другому поводу. Вы понимаете, почему мы празднуем именно первого мая? Я знаю! Потому как первомай — самый длинный день в году. Длится он ровно сорок восемь часов. Не замечали, что ли, раньше? Ну как же!
Праздник как называется? Первое мая. А празднуем мы этот праздник первого мая и второго мая. Повторяю для тех, кто не догнал: второго мая мы празднуем праздник первое мая. Не верите? Можете уточнить в календаре — там так и написано — «Первомайские праздники». Два дня.

Ну нет в природе второго мая, хоть дерись! В календаре есть, а в природе нет. Налицо, как вы понимаете, настоящая, ничем не прикрытая виртуальность.



Вернемся к среднему от противного — к труду. Первомай — он же праздник еще и труда! А что делает трудящийся человек в праздник труда? Идет трудиться? На завод, на ниву, на пасеку? Да ничего подобного! Человек в праздник труда трудиться не идет. Человек идет праздновать. А праздник — труда... Двоесуточный... Выводы какие? Правильно, виртуальность праздника нарастает с каждым приведенным доводом. Один день о сорока восьми часах мы празднуем праздник труда, отдыхая от труда.

Остается только мир. Праздник, первомая и труда, он же еще и праздник мира! Тут я совсем было закис.

Странные штуки происходят с этим краем, который мы, по определению, должны вести. По определению краеведа, разумеется. Отсюда, из «Ящика для Мусора» мы должны вести весь необъятный край в нужном направлении. Определенном, как вы сами понимаете. Понимаете? Я не понимаю. Что ведем — понимаю.

Что в направлении — понимаю. А вот что это за край...

Вот, допустим, в определение вкралась семантическая ошибка. Может быть, под словом «край» мы должны понимать слово «мир»? И мы, по определению, мироведы?

Вот видите, как тут не погрязть в сомнениях? Я и погряз. А вдруг определение краеведа ошибочное? А вдруг определение краеведа в том, чтобы вести не край, а, наоборот, к краю? Из «Ящика для Мусора»? Мир к краю? Или от края, в «Ящик для Мусора»? А может быть... Нет... Нет, этого точно не может!...

Вот насколько было проще, скажем, хитрому латинянину Жану-Полю Сартру. Он, Жан-Поль, заявил сам себе, что весь мир — это он сам и есть. А так как исходить из самого себя умеют только неврастеники и буддисты, Жан-Поль перестал сам из себя исходить и шлепнулся на диван. Потому как был за мир и хранил этот мир, как умел. Кормил его, поил и массировал массажисткой. Как в первомай, только круглогодично. Разве есть место лучшей сохранности для мира, чем диван? Я, например, лучшего места не знаю. И что? Да, есть у меня такие знания в голове, и что я с этого, как краевед, имею? Да ничего не имею, вот если бы я был краеведом раньше, я мог бы поднять Жана-Поля с дивана и вести его, в соответствии с определением. Нарушив напрочь мир внутри Жана-Поля. А теперь не могу. Потому как Жан-Поль, редиска, возьми и помри, экзистенциалист нехороший. Теперь его ТАМ разве что Дух нашего Казакова водит. В те редкие моменты, когда не отсыпается в ящике и не треплет нервы литературной редакции, как им, духам, и положено трепать. А какой из Духа краевед? Бесплотный и мятежный. Ясно, что никакой...

Ну что, все уже все поняли? Всемирный праздник мира, ведомого к краю или от края, или края, ведомого к «Ящику для Мусора» или из него, праздник трудового отдыха от труда о сорока восьми часах первого мая — праздник пришедшей на смену реальности виртуальности! Доквачились!

— Присоединяюсь, — заявил Питый Краевед, но от пантов не отказался. — Только праздник не виноват! Мы сами виноваты!
— Я виноват??? — изумился Второй. — Да я только что с Е3 приехал... сейчас на Е4 уезжаю... я ваших дел знать не знаю!
— Виноват! — упорствовал Питый, не забывая регулярно пантовать. — Вот из-за таких, как ты... отравителей общественности... Докатились! Все вам игры! Все вам игрушки... Каждое простое человеческое действие...
— Ты словами говори! — не выдержал Дух. — Ты тут не пантуй!
— Словами? — задумался Питый. — Щаз! Щаз еще пару раз пропантуюсь — и скажу!

О первомайном виртуале

Мы все тяжело больны! Сидя в «Ящике для Мусора» и варясь в собственном соку, этого не заметишь. А я вот отправился в краеведческую экспедицию и понял насколько далеки мы от народа и насколько набекрень у нас у всех голова вместе со всем ее содержимым. Нам же везде игры мерещатся и сплошные агенты Матрицы. Завиртуалились, братцы, напрочь. Пора спасаться, пока не поздно! Не верите? Докажу на примерах.

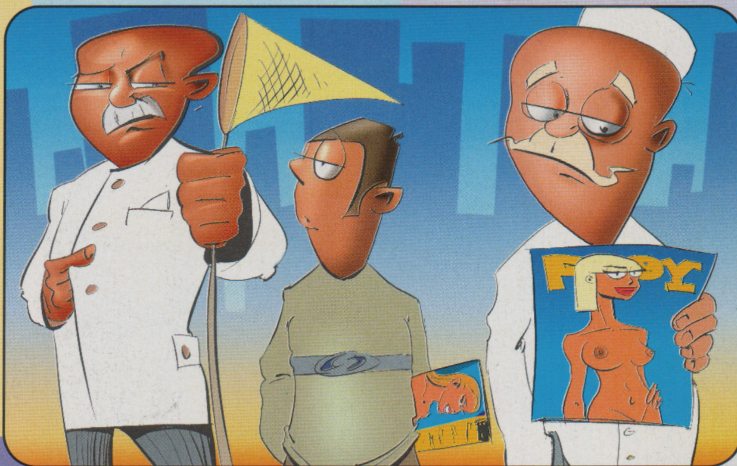
Что у нас за окном? Правильно, май. Благоухание в воздухе, девушки, расставшиеся с зимне-демисезонной сбруей и облачившиеся в сплошные глаза и ноги, а в начале месяца целая куча выходных и праздничных дней. Вот на праздниках и остановимся. Первого мая тысяча восемьсот лохматого года, в городе Чикаго, что на Иллинойсчине, группа рабочих громкими голосами выражала свое недовольство текущей политико-экономической ситуацией. Прибывшая на место тусовки группа представителей правопорядка попросила пролетариат придерживаться норм литературной речи и вообще разойтись и заняться общественно-полезным трудом. Достигнуть консенсуса не удалось, и мероприятие закончилось знатной дракой стенка на стенку. С этого времени и начинается история праздника под кодовым наименованием Первомай. Но, если смотреть с краеведческой точки зрения, в этих же событиях можно явно усмотреть предпосылки создания нескольких игровых жанров. Это, во-первых, squad basing tactics (X-Com, Jagged Alliance, Commandos), а во-вторых, все шутеры, имеющие командные режимы сетевой игры (Tribes, Team Fortress).

От далеких исторических аналогий перейдем к рассмотрению не столь давнего прошлого. Вы в первомайских демонстрациях когда-нибудь участвовали? Нет, не в нынешних ритуальных хороводах старушек с красными бантами вокруг чудом сохранившихся памятников Ильичу, а в еще тех с обязательной явкой, со списками кто чей портрет несет и с прямыми трансляциями по телевидению. Весь этот сбор колонн, выдвижение их к месту слияния с коллективами соседних школ и предприятий, жесткая борьба с попытками преждевременно покинуть стройные ряды и апофеоз — торжественный проход по центральной площади, вам это ничего не напоминает? Это ж лемминги! Те самые, в синих рубашечках и с зелеными волосами. Хитрые игроделы лишь флаги, транспаранты и шарики убрали, чтобы никто не догадался, откуда они взяли идею.

А всенародно любимые майские вылазки на природу с шашлычком? Это же явная помесь квеста с ролевиком. Тут тебе и поиск необходимых предметов (мясо, напитки, шампуры), и набор в команду фоллоуэров, и поиск подходящего места (дачи, свободной от предков и грядок, или поляны, свободной от таких же приключенцев).

И это я пока только про Первомай распространяюсь. День Победы вообще лучше не упоминать, а то в голове такой ворох воргеймов, танковых и авиационных симуляторов и прочей милитаристско-компьютерной дребедени ворочаться начнет, что на одно перечисление никаких журнальных площадей не хватит.

Вы видите, до чего мы докатились? Любое событие или действие вызывает ассоциации с компьютерными играми. Если так дело пойдет, то скоро по улицам стрейфиться начнем. Пора лечиться! Закрывай собрание, всем срочно на улицу: ловить майских жуков, слушать соловьев и волочиться за девушками! Полного излечения не обещаю, но надо же с чего-то начинать.



— И начнем! — пригрозил Дух, завершая сеанс пантов. — Вот с завтрашнего дня... пардон, со следующего номера и начнем!
— Как же ты, уважаемый, собираешься, к примеру, начать за девушками волочиться? — поинтересовался ревнивый Первый. — Ты же Дух! Призрак! Эктоплазма!
— Ну и что? — не понял Дух. — Зато я очень легко в форточки лезу и ночью могу под кроватью стонать... Но я имел в виду — хватит праздновать! Пора начинать! Объявляю — в следующий раз спасаем мир! И не меньше! Можно — два-три мира... А пока... Ну-ка, покажите мне ближайшего майского жука... Я за ним соловьем поухаживаю... MG

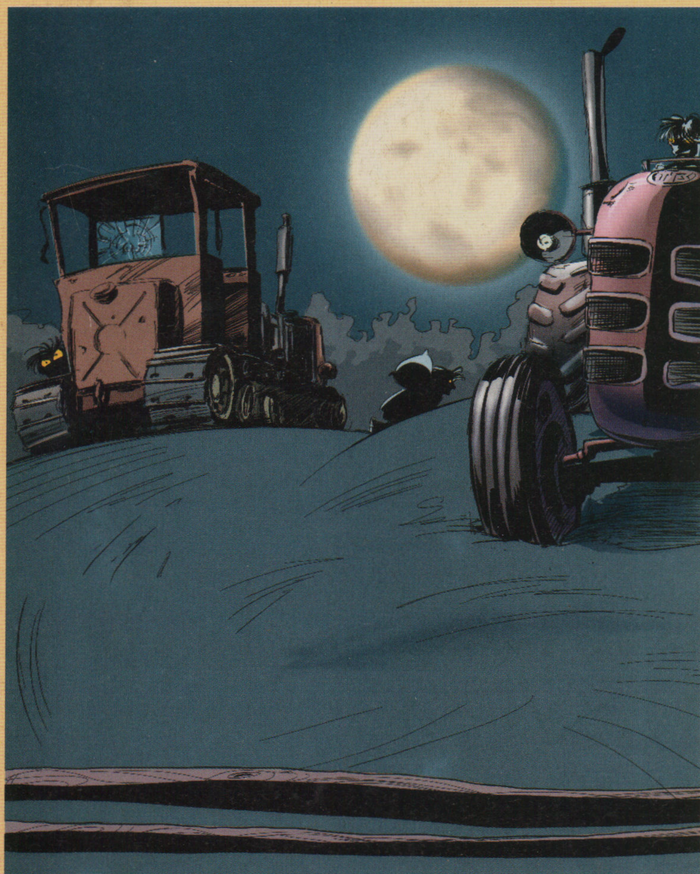
Колхозники

Здравствуйте, дорогая редакция! Пишет вам дружный коллектив колхоза «Наветы Ильи Ча» коллективное свое письмо, чтобы описать, как обстоят дела в нашем колхозе с играми в нашей колхозной жизни. Называемся мы в честь трижды Героя социалистического труда Ильи Мустафовича Ча, сына нашей ударницы, доярки Пелагеи Никитичны и Мустафы Касымовича Ча, героя Первой мировой войны, китайца сирийского происхождения. Обитаем мы в селе Нижние Жмурики, Владимирской области, недалеко от Синего болота.

Когда пошла повальная компьютеризация населения нашей Родины, мы решили не уронить престиж родного колхоза, так что незамедлительно начали тренировать собственную команду квакеров для посыла вышеупомянутых на международные турниры. Сейчас, после трагической гибели пасечника Семена, команда состоит из трех человек. Капитан, кузнец Агафон Горький по кличке Черный Смит, у нас самый сильный и ловкий. Он в качестве тренировок долго бегал по деревне с двустволкой и бензопилой в так называемом однопользовательском режиме, истребляя всех монстров, попадающих в его поле зрения. После этих тренировок мы полностью лишились поголовья крупного рогатого скота. Дело в том, что рога быков навели Агафона на мысли о демонах, после чего лишь потеря дробовика остановила отважного охотника. Остальные участники команды тренировались гораздо меньше, так как их заперли в сельсовете, как только они объявили себя квакерами.

Иногда, правда, мы разрешаем им поиграть по сетке. Происходит это обычно так: трактористы обтягивают поле, предназначенное для вспахивания, сеткой типа «рабица», после чего внутрь периметра запускаются квакеры. С собой им выдаются только бензопилы, чтобы никого не покалечили. Благо, бензина к ним у нас уже давно нету. Так и бегают, бедолаги, стараясь расправиться друг с другом, одновременно нещадно взрыхляя почву, тем самым способствуя пахарскому делу.





Но больше всего в нашем колхозе любят стратегии в реальном времени. Тут уж нам есть где развернуться! Особенно, когда мы воюем с соседним колхозом имени Орехова Романа Константиновича, сокращенно ОРКа. Каждую весну, когда из-под снега показываются забытые осенью на полях заглохшие трактора, коллективы обоих колхозов бегут отвинчивать от них все, что можно отвинтить. Причем мы, руководствуясь благородными, можно сказать, рыцарскими мотивами, все отвинченное сдаем в металлолом в помощь сиротскому приюту города Маркса, а гнусные ОРКи тырят все в свои сараи, при этом нагло заявляя, что это их металлолом, так как это были их трактора. Председатели обоих колхозов руководят этим процессом — они у нас великие стратеги...

В остальное же время играем кто во что горазд. Плотники выпиливают из дерева разные уродские фигурки и скидывают их с крыши колхозного клуба. Это у них типа тетрис. Но играет в него, в основном, бригадир, на которого кидают эти деревяшки.

Засим прощаемся с вами — ибо пришла пора играть в «Рейл Роад Тайкун» — скоро мимо нас пройдет эшелон с мукой, и нам надо успеть построить фальшивый вокзал ближайшего нашего райцентра, то есть города Владимира. Если повезет — мы разгрузим состав сами. До свидания, дорогая редакция.

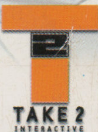
Колхозники MG

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
Обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, www.1c.ru

SERIOUS SAM™

КРУТОЙ СЭМ: ПЕРВАЯ КРОВЬ









В ПРОДАЖЕ С АПРЕЛЯ

Москва
ВЦ «Горбушка», 2 этаж;
ул. Б. Якиманка, 26,
маг. «Дом Игрушки»;
ул. М. Бирюзова, влад. 17;
ул. Марксистская, 9, «Дом деловой книги»;
Ленинский проспект, 62/1, «Кинолюбитель»;
Ореховый бульвар, д.15, «Галерея Водолей»;
ул. Тверская, д.8, стр.1;
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54;
ул. Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16;
Марксистская, 3 ,маг. «Планета»;
ул. Старокачаловская, 16;
ТД «Перекресток в Северном Бутово»;
ул. 8-го Марта, 10;
ул. Авиамоторная, 57;
Осенний б-р, 7, корп. 2;
Б. Строчиновский пер., 28/11;
ул. Генерала Глаголева, 26;
ул. Смольная, 24 «а»;
ул. Селезневская, 21
ул. Б. Ордынка, 19, стр. 2, «Бизнес книга»;
ул. Башиловская, 21;
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1;
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ,
корп. Высоких энергий;
ул. Новая Басманная, 31, стр. 1;
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1;
ул. Тверская, 25/9;
ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41;
Ленинский проспект, 89;
Рязанский пер., 2;
ул. Тверская застава, 3;
ул. Русаковская, 27;
ул. Руставели, 1;
Савеловский ВКЦ, В23;
ул.Полянка, 28,
Дом Книги «Молодая Гвардия»;
Университи, 2-й этаж;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Савеловский ВКЦ, В13;
ул. Земляной Вал, 2/50;
м. «Марьино», Торговый комплекс, пав.19;
ул. Пятницкая, 59/19, стр.5;
ул. Новослободская, 16;
Воронцово поле, 3, стр. 2-4;
Ломоносовский пр-т, 23;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Савеловский ВКЦ, В27;
ул. Земляной вал, 2/50;
пр-т 60-летия Октября, 20;
Духовской пер., 14;
ВВЦ, павильон №1 («Центральный»),
2-й этаж, «Автоматизация»;
ТЦ «Электронный рай», бокс 3Б22

Альметьевск
ул. Ленина, 25

Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221

Барнаул
ул. Деповская, 7

Березники
Центральный Универсальный Магазин

Братск
ул. Депутатская, 17

Брянск
ул. III Интернационала, 2 ,59

Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140,маг. «Академкнига»

Владимир
ул. Дворянская, 11
ул. Дворянская, 10
ул. Б.Московская, 36

Волгоград
ул. 39-я Гвардейская

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

Воронеж
ул. Ворошилова, 34-50

Геленджик
Ул.Полевая, 33, «На Полевой»

Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83

Дзержинск
Ул. Ленина, 48

Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2

Иваново
пр. Ленина, 5
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»

Ижевск
ул. М. Горького, 79

Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35

Калуга
Ул.Кирова, 7/47

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102

Киев
Ул. Терещенковская, 13

Киров
ул. Московская, 12

Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»
пр-т Чекистов, 17/4

Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»

Курск
Ул. Ленина, 11

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Первомайская, д.78
ул. Космонавтов, 28

Лысьва
ул. Смышляева, 4

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23

Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П

Н. Новгород
ул. Гордеевская, 97;
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон
«Все для бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Карла Маркса, 32,
компьютерный клуб «Гладиатор»;
ул. Большая Покровская, 66
ул. Маслякова, д.5, оф.7

Новгород
Григоровское шоссе, 14А,
4 этаж, маг. «НПС»;
ул. Рахманинова, 3, «Сплав 21 век»
ул. Псковская, д.18

Новороссийск
Ул.Советов, 68/36

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;

Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121

Одесса
ул. Жуковского, 34

Оренбург
ул. Володарского, 20

Орск
ул. Станиславского, 53

Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
ул. Луначарского, 58;
ул. Большевистская, 75, оф. 509;

Пушкино
Московский пр-т, д.5

Реутов
ул. Южная, 10

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»

Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70,
салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
ул. Мичурина, 15,
ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.

С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14,
маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменоостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
ул. Рубинштейна, 29,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Скачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66,
маг. «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»;
Лиговский пр-т, 72

Тамбов
ул. Советская, 148/45
ул. Советская, д.1/4

Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»

Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А

Ульяновск
Ул. Совесткая, 19, к.201

Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2

Череповец
ул. Тимохина, 7,
ТЦ «Фортуна», 2 этаж, пав. №5

Челябинск
ул. Энтузиастов, 12

Шатура
ул. Школьная, 15

Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязевское ш., 50
Ул. Юбилейная, д.9, кв.60

Юбилейный
ул. Тихоправова, 1

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»

Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислитенькая техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
ePlay: ТЦ "Университи" Джавахарлала Неру пл. 1; ТД "Новоарбатский" ул. Новый Арбат 11, стр.1; "Детский мир" Театральный пр-д 5.
Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н "Норис" Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД "РАМСТОР" Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин "всеСОЮЗный"; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н "Библио-Глобус"; Волгоградский пр., д. 133.